WORKS
超级漫画
萌少女，
5天掌握！
——来自日本漫画一线的绘制心得
[日] 时雨 著
易洪霖 译
日本超级畅销书
颠覆你的固有观念！
让你在 5 天之内，
学会用 Photoshop 画萌少女的关键技巧！
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



封面设计：董志桢

分类建议：美术／动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-32121-3

定价：45.00 元


超级漫画萌少女，5天掌握
——来自日本漫画一线的绘制心得
[日] 时雨 著
易洪霖 译
人民邮电出版社
北京

图书在版编目（C I P）数据

超级漫画萌少女，5天掌握！：来自日本漫画一线的绘制心得 /（日）时雨著；易洪霖译. -- 北京：人民邮电出版社，2013.8
ISBN 978-7-115-32121-3

Ⅰ. ①超… Ⅱ. ①时… ②易… Ⅲ. ①图象处理软件
Ⅳ. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第120166号

版 权 声 明

内 容 提 要

只要拥有 Photoshop 软件，跟随本书的教学流程用心学习，就能在 5 天的时间里学会画萌少女的关键技巧哦！

5 天的学习流程包括：针对软件中的各种强大功能进行详细解说和示范；学习线稿绘制中的选画笔、构图、描线、除脏点等方法；学习选区、上色和加图案的方法；进行立体化训练，学习用蒙版构建阴影的技巧；不同绘画手法和背景搭配的应用，体会 Photoshop 画漫画萌少女的广阔空间。

本书适合电脑绘画初学者学习使用。

◆ 著　　　[日]时　雨
　译　　　易洪霖
　责任编辑　王雅倩
　责任印制　方　航
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街 14 号
　邮编　100061　电子邮件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：9
　字数：170 千字　　2013 年 8 月第 1 版
　印数：1 – 4 000 册　　2013 年 8 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号　图字：01-2012-7100 号

定价：45.00 元

读者服务热线：(010)67172692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

序

Photoshop 原本是修饰照片用的软件，不过现在它的功能已经超越了这个范围，如游戏、动画、插图、影像、绘图设计等，从 2D 到 3D 的领域都可以应付。能应用在各行业及项目上的丰富功能是 Photoshop 的魅力所在；但是适得其反，功能太多，反而拉高了它的门槛。

本书是以绘图功能教学为主，在 5 天的特训中让读者学会 Photoshop 的基本功能书中不只有使用工具的说明，还详列了很多绘图的技巧等，对读者都会有帮助。

在 Photoshop 中可以弥补绘图技巧不足的工具有很多，如果草稿线不多的话，就以它为基础在图层上漂亮地描绘即可；画出的圆很奇怪的话，就选择其中的部分让其变形即可；手绘要画得好的话，就需要一笔画好圆形或椭圆；如果没有喜欢的配色的话，随时都可以变换颜色；在手绘图上附加较难的特殊效果也相当简单。虽然 Photoshop 还不至于可以自动帮你画好圆，但是我们能够灵活运用 Photoshop 的优点，让圆画得更好、更有效率。

虽然本书是以最新版本的 Photoshop CS5 来解说的，但是 CS5 搭载的新功能几乎都没有使用到，所以就算工具的名称或是路径如果有变更的话，使用旧版 Photoshop 也可以学习使用。另外，本书中的第 2 天与第 3 天解说所使用的线稿，可以在网站上下载，可供读者在练习时参考。

如果本书可以对你快乐的绘图人生有所帮助的话，我就相当荣幸了。

时雨



加上阴影感觉更好哦！

5 第 天

挑战应用技巧！



超级漫画萌少女，5天掌握
——来自日本漫画一线的绘制心得
[日] 时雨 著
易洪霖 译
人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

超级漫画萌少女，5天掌握！：来自日本漫画一线的绘制心得 /（日）时雨著；易洪霖译. -- 北京：人民邮电出版社，2013.8
ISBN 978-7-115-32121-3

Ⅰ. ①超… Ⅱ. ①时… ②易… Ⅲ. ①图象处理软件 Ⅳ. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第120166号

版 权 声 明

内 容 提 要

只要拥有 Photoshop 软件，跟随本书的教学流程用心学习，就能在 5 天的时间里学会画萌少女的关键技巧哦！

5 天的学习流程包括：针对软件中的各种强大功能进行详细解说和示范；学习线稿绘制中的选画笔、构图、描线、除脏点等方法；学习选区、上色和加图案的方法；进行立体化训练，学习用蒙版构建阴影的技巧；不同绘画手法和背景搭配的应用，体会 Photoshop 画漫画萌少女的广阔空间。

本书适合电脑绘画初学者学习使用。

◆ 著　　[日]时　雨
译　　易洪霖
责任编辑　王雅倩
责任印制　方　航
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编　100061　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
印张：9
字数：170 千字　　2013 年 8 月第 1 版
印数：1 – 4 000 册　　2013 年 8 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号　图字：01-2012-7100 号
定价：45.00 元
读者服务热线：(010)67172692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

序

Photoshop 原本是修饰照片用的软件，不过现在它的功能已经超越了这个范围，如游戏、动画、插图、影像、绘图设计等，从 2D 到 3D 的领域都可以应付。能应用在各行业及项目上的丰富功能是 Photoshop 的魅力所在；但是适得其反，功能太多，反而拉高了它的门槛。

本书是以绘图功能教学为主，在 5 天的特训中让读者学会 Photoshop 的基本功能书中不只有使用工具的说明，还详列了很多绘图的技巧等，对读者都会有帮助。

在 Photoshop 中可以弥补绘图技巧不足的工具有很多，如果草稿线不多的话，就以它为基础在图层上漂亮地描绘即可；画出的圆很奇怪的话，就选择其中的部分让其变形即可；手绘要画得好的话，就需要一笔画好圆形或椭圆；如果没有喜欢的配色的话，随时都可以变换颜色；在手绘图上附加较难的特殊效果也相当简单。虽然 Photoshop 还不至于可以自动帮你画好圆，但是我们能够灵活运用 Photoshop 的优点，让圆画得更好、更有效率。

虽然本书是以最新版本的 Photoshop CS5 来解说的，但是 CS5 搭载的新功能几乎都没有使用到，所以就算工具的名称或是路径如果有变更的话，使用旧版 Photoshop 也可以学习使用。另外，本书中的第 2 天与第 3 天解说所使用的线稿，可以在网站上下载，可供读者在练习时参考。

如果本书可以对你快乐的绘图人生有所帮助的话，我就相当荣幸了。

时雨

1 第天 牢记Photoshop关键操作！



2 第天 画一画线稿吧！

3 第天 来试着上色吧！



第4天 加上阴影感觉更好哦！

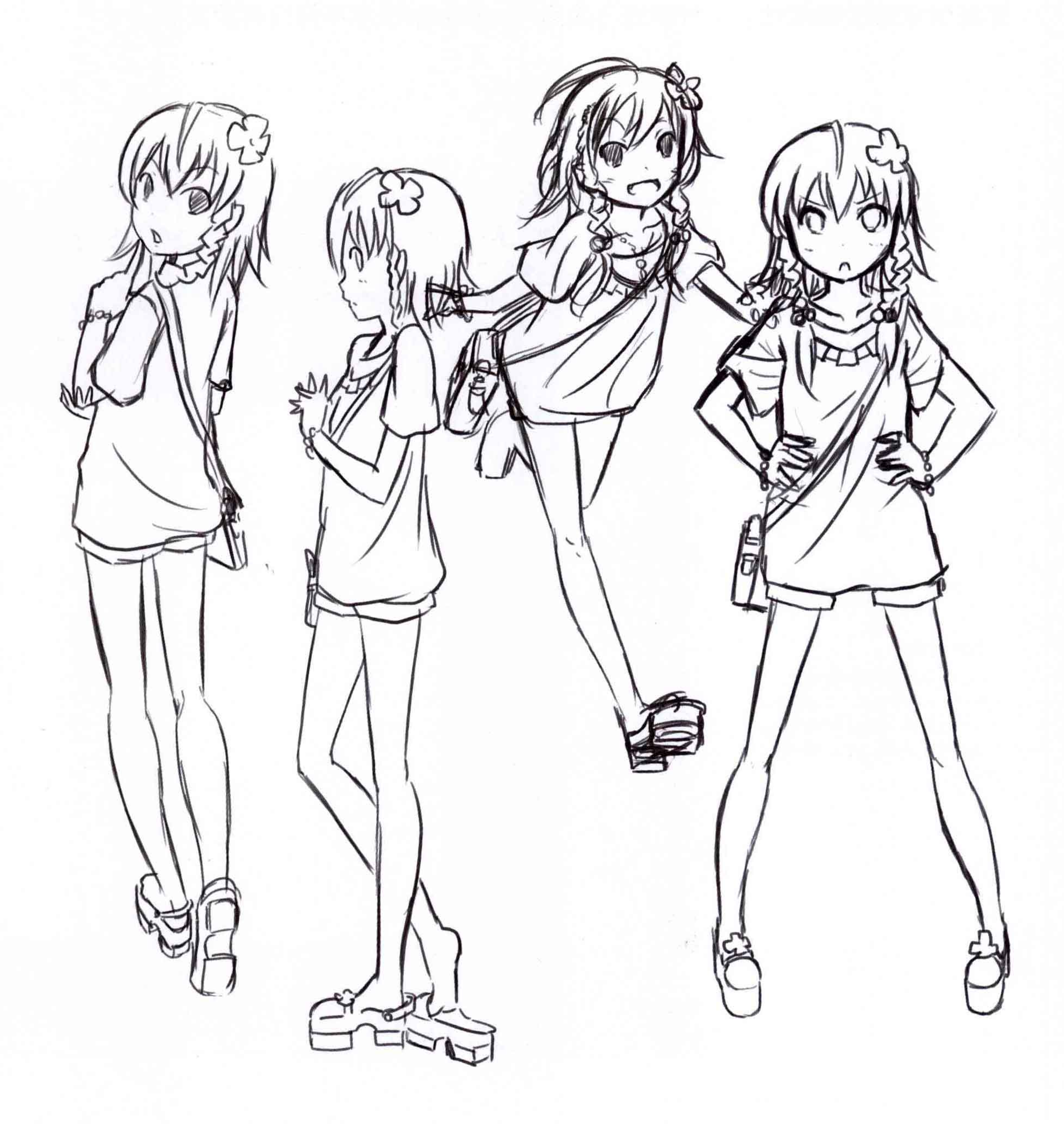
第5天 挑战应用技巧！

1
第 天

牢记Photoshop关键操作！

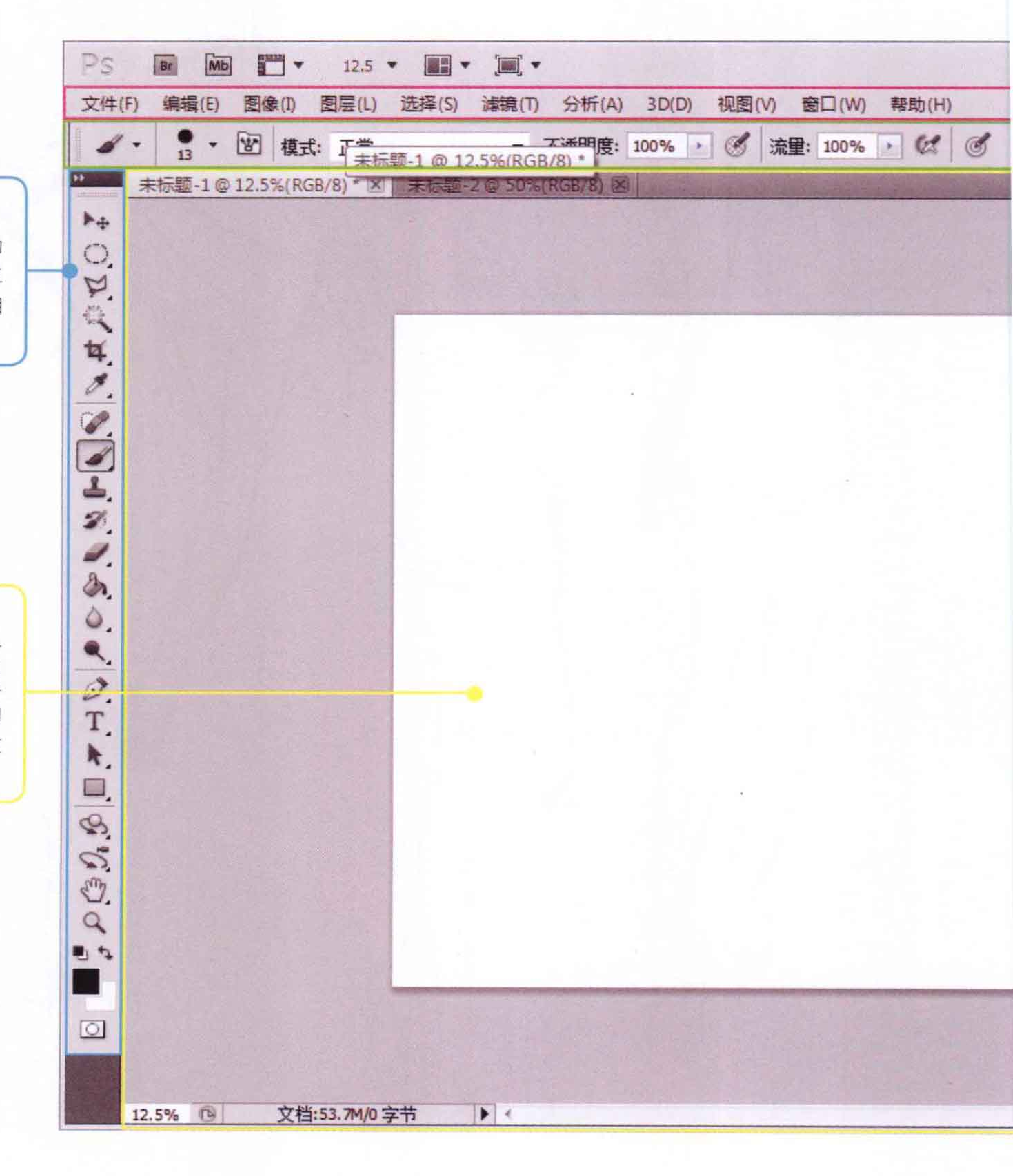


记住菜单的名称与
基本的使用方法。



Basic 1 工作区的基本常识

编辑图像需要用到面板、工具栏、视窗等各式各样的要素，由这些所构成的区域就称为工作区域，工作区域会因为Photoshop版本不同而有所差异。



●工具栏

工具栏内含编辑图像的功能。按住每个小工具按钮右下角三角形图标不放的话，就可以弹出相关功能的列表。

●文件视窗

这个区域显示图像档案，打开两个以上的文档时，会以标签显示，以供切换。拖曳主视窗之外的分页的话，该分页会独立显示在文件视窗上。

●功能列表

功能列表有操作文档或是编辑图像的功能，收藏工具栏等功能。单击菜单名称，就会弹出下拉式选单，以供使用者选择。

●控制面板

在工具面板上面选择功能项目之后，会在控制面板显示相关调整功能细项。控制面板的内容会因为你所选择的功能的不同，而出现差异。将鼠标移动到各功能图示上的话，就会跳出功能提示。

●面板

面板中收藏了编辑图像、确认等功能，初期预设中的面板中也有被图示化的。而复数的面板，称为面板群组。在面板群组中的各面板，会以标签的形式供使用者切换，面板群组预设以垂直方向并列的方式显示。

同一个功能可以在功能列表与面板找到，使用功能列表的功能与面板列表的功能，结果都会一样哦。



Basic 2

功能列表的基本常识

功能列表会在启动Photoshop时显示。功能列表收藏着各式各样的功能，部分收藏在面板中的功能，也可以从功能列表中找到。

● 文件

要使用新建文件、存储、打印等功能时使用。

文件(F)　编辑(E)　图像(I)　图层(L)　选择(S)　滤镜(T)　分析

新建(N)...	Ctrl+N
打开(O)...	Ctrl+O
在 Bridge 中浏览(B)...	Alt+Ctrl+O
在 Mini Bridge 中浏览(G)...	
打开为...	Alt+Shift+Ctrl+O
打开为智能对象...	
最近打开文件(T)	▸
共享我的屏幕(H)...	
创建新审核(W)...	
Device Central...	
关闭(C)	Ctrl+W
关闭全部	Alt+Ctrl+W
关闭并转到 Bridge...	Shift+Ctrl+W
存储(S)	Ctrl+S
存储为(A)...	Shift+Ctrl+S
签入(I)...	
存储为 Web 和设备所用格式(D)...	Alt+Shift+Ctrl+S
恢复(V)	F12
置入(L)...	
导入(M)	▸
导出(E)	▸
自动(U)	▸
脚本(R)	▸
文件简介(F)...	Alt+Shift+Ctrl+I
打印(P)...	Ctrl+P
打印一份(Y)	Alt+Shift+Ctrl+P
退出(X)	Ctrl+Q

● 编辑

对选取的图像进行复制、粘贴、变形时使用。

还原(O)	Ctrl+Z
前进一步(W)	Shift+Ctrl+Z
后退一步(K)	Alt+Ctrl+Z
渐隐(D)...	Shift+Ctrl+F
剪切(T)	Ctrl+X
拷贝(C)	Ctrl+C
合并拷贝(Y)	Shift+Ctrl+C
粘贴(P)	Ctrl+V
选择性粘贴(I)	▸
清除(E)	
拼写检查(H)...	
查找和替换文本(X)...	
填充(L)...	Shift+F5
描边(S)...	
内容识别比例	Alt+Shift+Ctrl+C
操控变形	
自由变换(F)	Ctrl+T
变换(A)	▸
自动对齐图层...	
自动混合图层...	
定义画笔预设(B)...	
定义图案...	
定义自定形状...	
清理(R)	▸
Adobe PDF 预设...	
预设管理器(M)...	
颜色设置(G)...	Shift+Ctrl+K
指定配置文件...	
转换为配置文件(V)...	
键盘快捷键...	Alt+Shift+Ctrl+K
菜单(U)...	Alt+Shift+Ctrl+M
首选项(N)	▸

● 图像

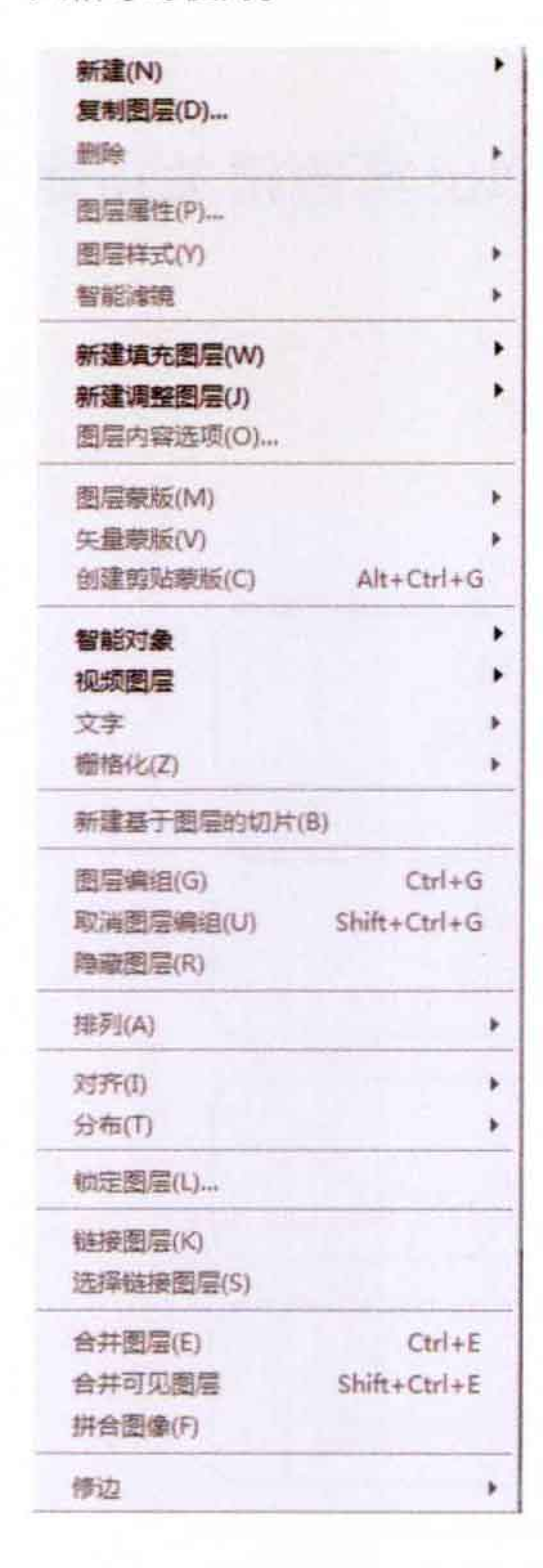
调整整张图像的色调、对比度、大小、角度等时使用。

图像(I)　图层(L)　选择(S)　滤镜(T)　分析

模式(M)	▸
调整(A)	▸
自动色调(N)	Shift+Ctrl+L
自动对比度(U)	Alt+Shift+Ctrl+L
自动颜色(O)	Shift+Ctrl+B
图像大小(I)...	Alt+Ctrl+I
画布大小(S)...	Alt+Ctrl+C
图像旋转(G)	▸
裁剪(P)	
裁切(R)...	
显示全部(V)	
复制(D)...	
应用图像(Y)...	
计算(C)...	
变量(B)	▸
应用数据组(L)...	
陷印(T)...	

● 图层

调整图层内图像的色调或风格等时使用。



● 选择

对选择范围取消、反选、连续、变形时使用。

选择(S) 滤镜(T) 分析(A) 3D(D)

全部(A) Ctrl+A
取消选择(D) Ctrl+D
重新选择(E) Shift+Ctrl+D
反向(I) Shift+Ctrl+I
所有图层(L) Alt+Ctrl+A
取消选择图层(S)
相似图层(Y)
色彩范围(C)...
调整蒙版(F)... Alt+Ctrl+R
修改(M)
扩大选取(G)
选取相似(R)
变换选区(T)
在快速蒙版模式下编辑(Q)
载入选区(O)...
存储选区(V)...

● 滤镜

对画像附加特殊的加工或描绘时使用。

滤镜(T) 分析(A) 3D(D) 视图(V)

上次滤镜操作(F) Ctrl+F
转换为智能滤镜
滤镜库(G)...
镜头校正(R)... Shift+Ctrl+R
液化(L)... Shift+Ctrl+X
消失点(V)... Alt+Ctrl+V
风格化
画笔描边
模糊
扭曲
锐化
视频
素描
纹理
像素化
渲染
艺术效果
杂色
其它
Digimarc
浏览联机滤镜...

● 窗口

显示面板、变更文件窗口的并排方式时使用。

窗口(W) 帮助(H)

排列(A)
工作区(K)
扩展功能
3D
测量记录
导航器
动画
动作 Alt+F9
段落
仿制源
工具预设
画笔 F5
画笔预设
历史记录
路径
蒙版
色板
调整
通道
✔ 图层 F7
图层复合
信息 F8
✔ 颜色 F6
样式
直方图
注释
字符
✔ 选项
✔ 工具
✔ 1 未标题-1
2 未标题-2

● 帮助

查询Photoshop的功能或使用方法时使用。

帮助(H)

Photoshop 帮助(H)... F1
Photoshop 支持中心(S)...
关于 Photoshop(A)...
关于增效工具(B)
法律声明...
系统信息(I)...
产品注册...
取消激活...
更新...
GPU(G)...
Photoshop 联机(O)...
Adobe 产品改进计划...

● 视图

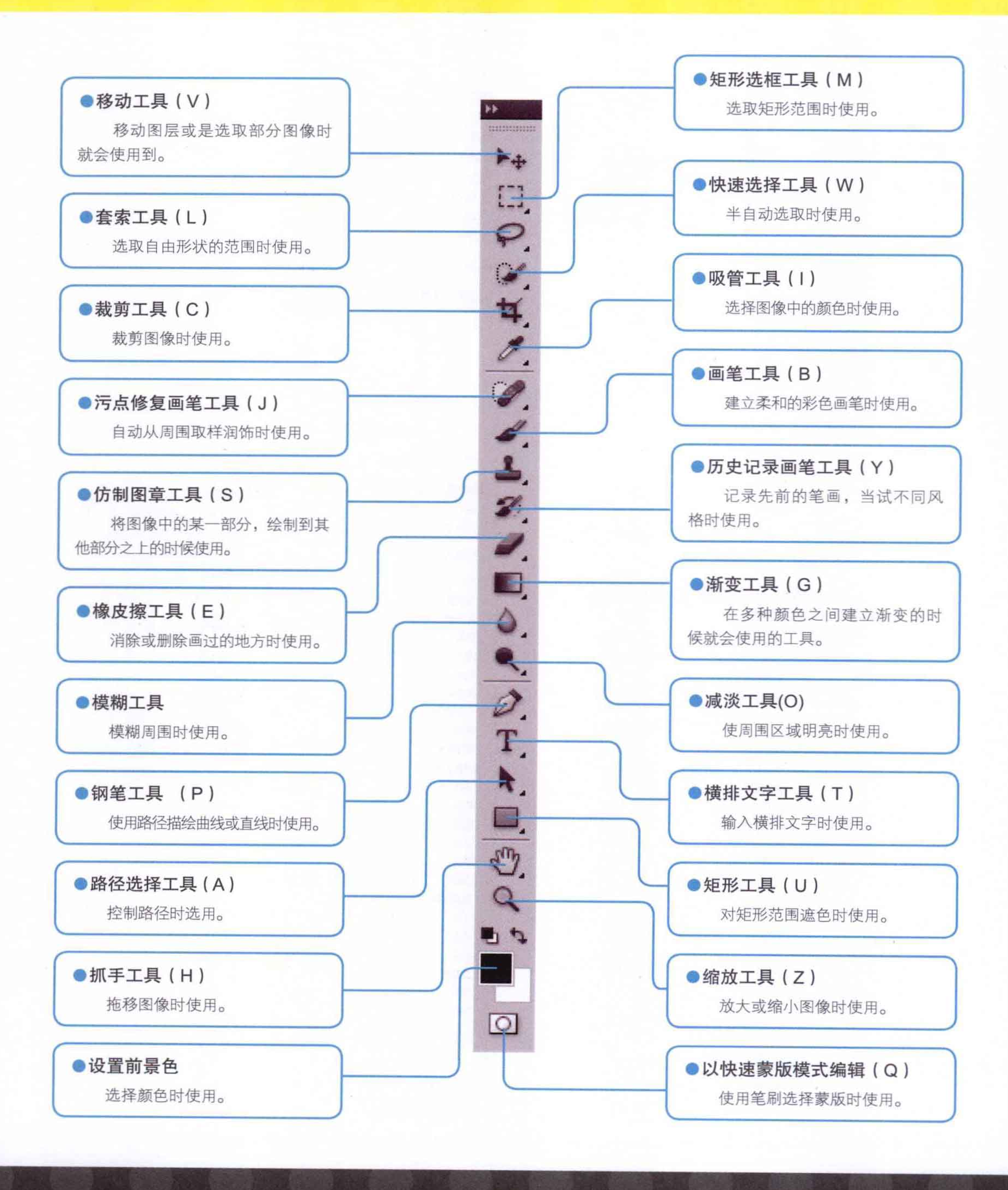
在文件视窗中显示标尺、参考线时使用。

视图(V) 窗口(W) 帮助(H)

校样设置(U)
校样颜色(L) Ctrl+Y
色域警告(W) Shift+Ctrl+Y
像素长宽比(S)
像素长宽比校正(P)
32 位预览选项...
放大(I) Ctrl++
缩小(O) Ctrl+-
按屏幕大小缩放(F) Ctrl+0
实际像素(A) Ctrl+1
打印尺寸(Z)
屏幕模式(M)
✔ 显示额外内容(X) Ctrl+H
显示(H)
标尺(R) Ctrl+R
✔ 对齐(N) Shift+Ctrl+;
对齐到(T)
锁定参考线(G) Alt+Ctrl+;
清除参考线(D)
新建参考线(E)...
锁定切片(K)
清除切片(C)

Basic 3 工具面板的基本常识

按住那些右下角有显示小三角形的功能图示不放的话，会弹出其他相关功能的列表。其中弹出的功能列表的详细内容，请参考右页。



- 矩形选框工具 M
- 椭圆选框工具 M
- 单行选框工具
- 单列选框工具

- 快速选择工具 W
- 魔棒工具 W

- 吸管工具 I
- 颜色取样器工具 I
- 标尺工具 I
- 注释工具 I
- 计数工具 I

- 画笔工具 B
- 铅笔工具 B
- 颜色替换工具 B
- 混合器画笔工具 B

- 历史记录画笔工具 Y
- 历史记录艺术画笔工具 Y

- 渐变工具 G
- 油漆桶工具 G

- 减淡工具 O
- 加深工具 O
- 海绵工具 O

- 横排文字工具 T
- 直排文字工具 T
- 横排文字蒙版工具 T
- 直排文字蒙版工具 T

- 矩形工具 U
- 圆角矩形工具 U
- 椭圆工具 U
- 多边形工具 U
- 直线工具 U
- 自定形状工具 U

- 套索工具 L
- 多边形套索工具 L
- 磁性套索工具 L

- 裁剪工具 C
- 切片工具 C
- 切片选择工具 C

- 污点修复画笔工具 J
- 修复画笔工具 J
- 修补工具 J
- 红眼工具 J

- 仿制图章工具 S
- 图案图章工具 S

- 橡皮擦工具 E
- 背景橡皮擦工具 E
- 魔术橡皮擦工具 E

- 模糊工具
- 锐化工具
- 涂抹工具

- 钢笔工具 P
- 自由钢笔工具 P
- 添加锚点工具
- 删除锚点工具
- 转换点工具

- 路径选择工具 A
- 直接选择工具 A

- 抓手工具 H
- 旋转视图工具 R



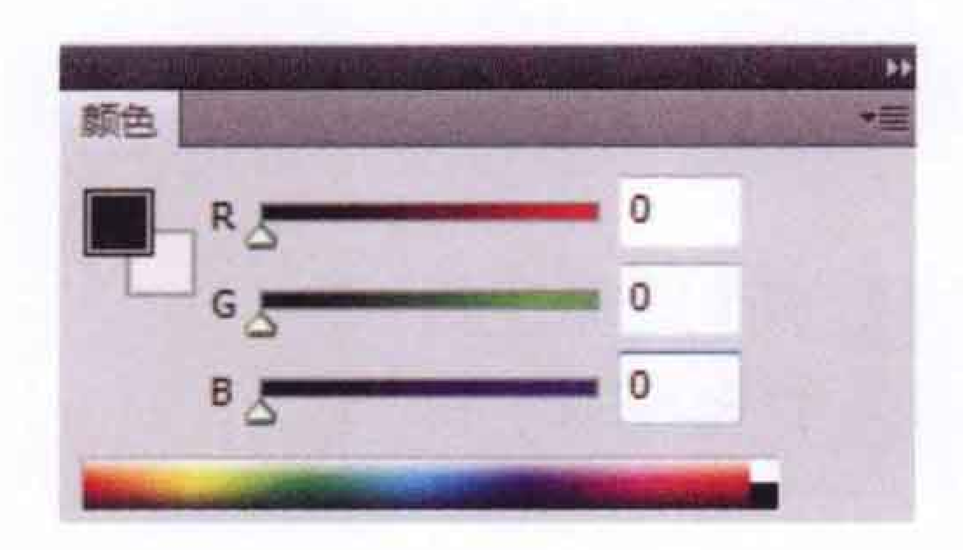


面板的基本常识

在Photoshop的许多面板之中，本单元将介绍启动时的面板、绘图时经常使用的面板以及文字相关面板，其中调整面板与蒙版面板是从Photoshop CS4开始新增的功能。

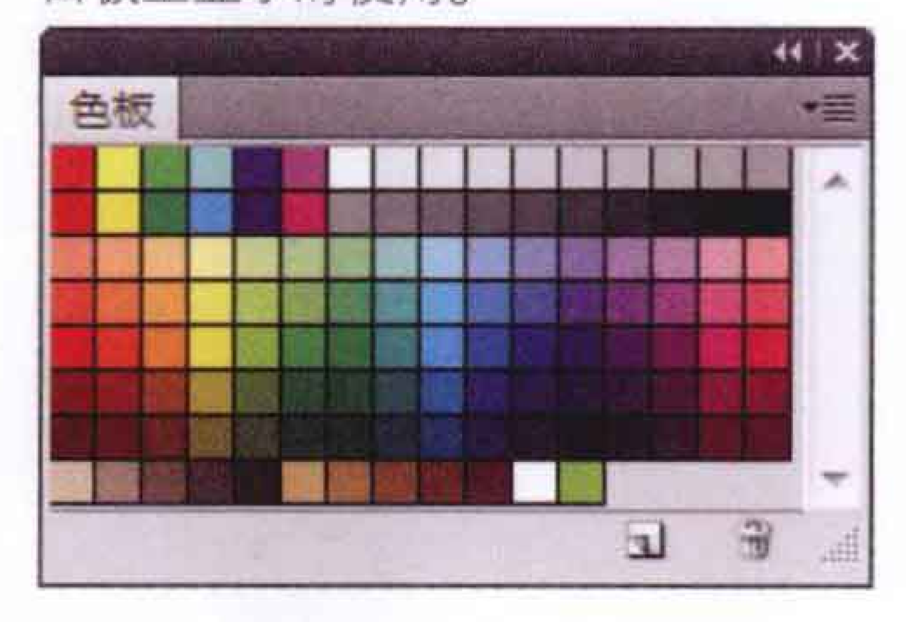
●颜色面板

选择颜色时使用。



●色板面板

选择颜色的时候，还有将颜色在面板上显示时使用。



●样式面板

若要使用预先设定的几个样式，在这个面板上就能找到。



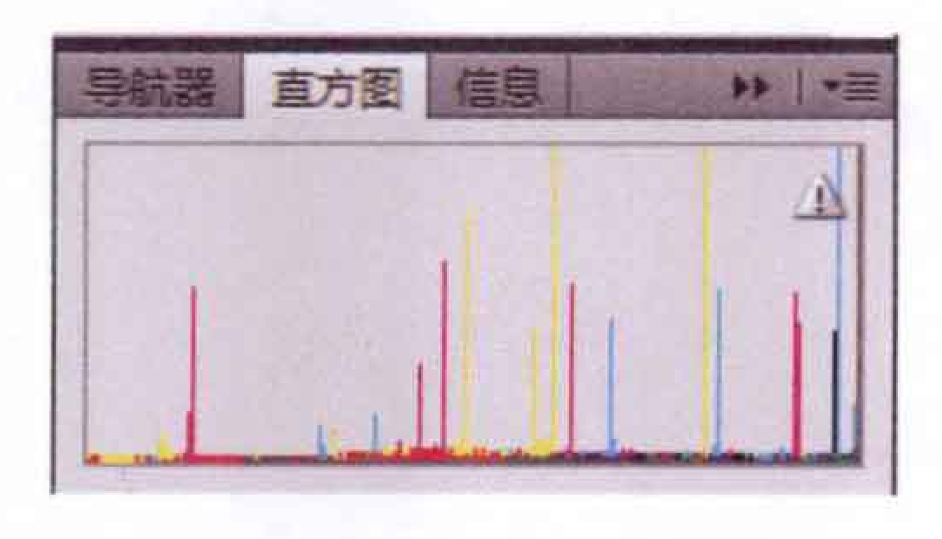
●导航器面板

确认图像中的位置或是整张图像时使用。



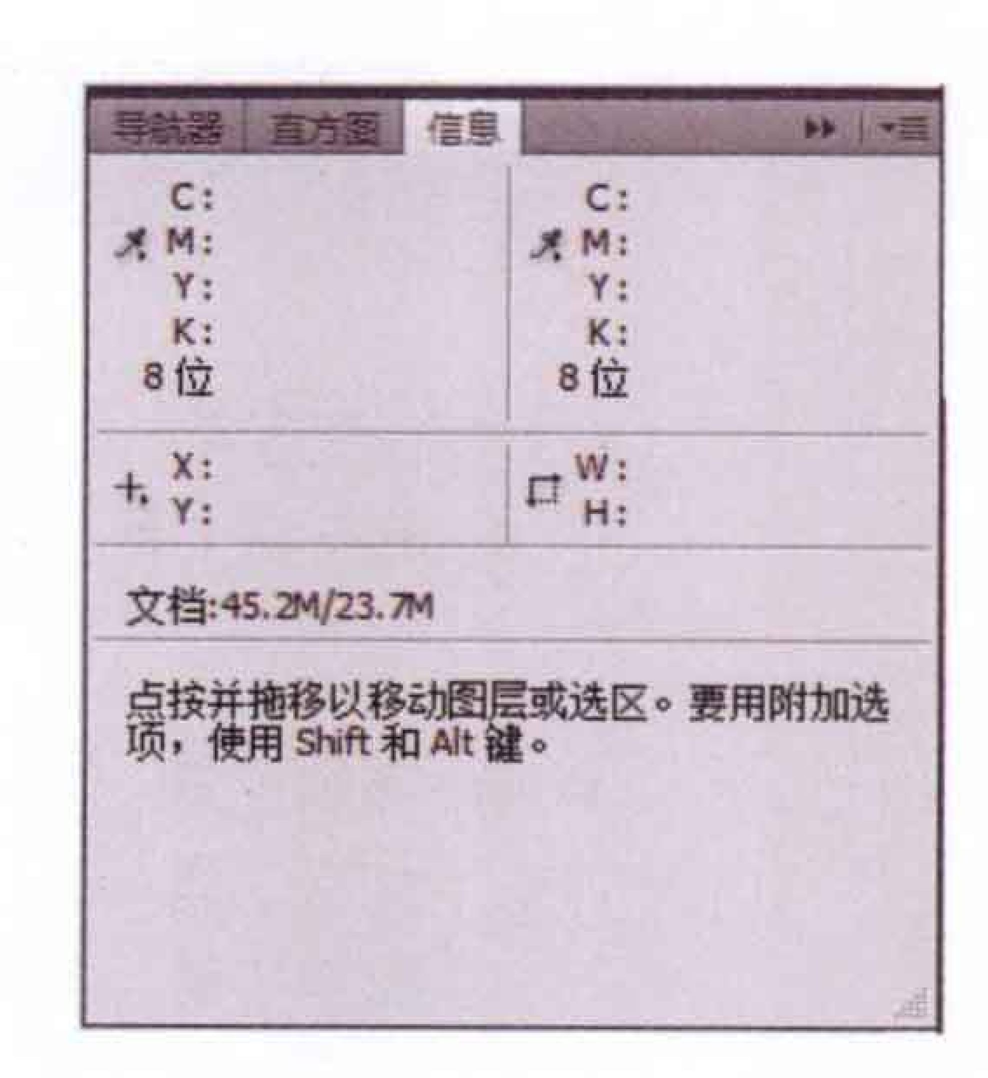
●直方图面板

确认图像所使用的颜色时使用。



●信息面板

确认指定位置的颜色时使用。



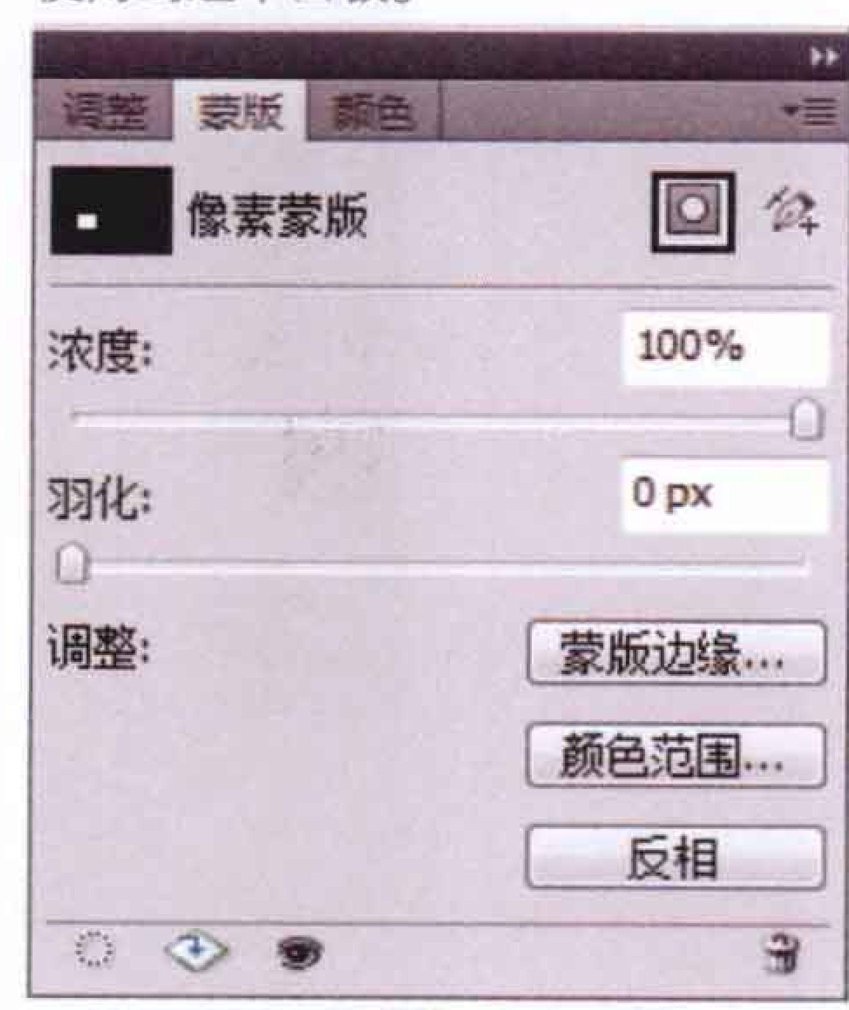
●调整面板（CS4以后）

变更图像的色调时使用。



●蒙版面板（CS4以后）

调整图层不透明度的时候，就会使用到这个面板。



● 图层面板

操作图层时使用。



● 通道面板

可用颜色切换成选取范围，或存储选取范围时使用。



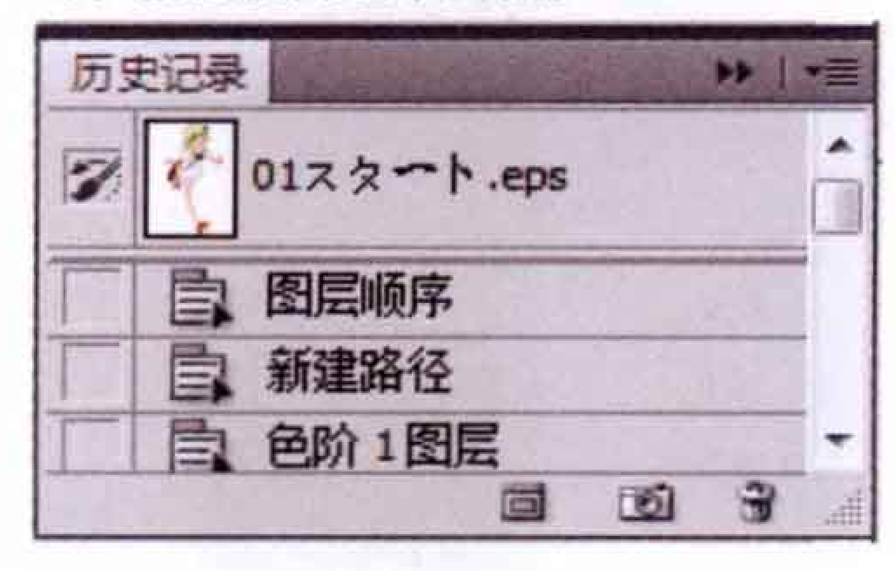
● 路径面板

存储路径或是在路径中选取范围时就可使用。



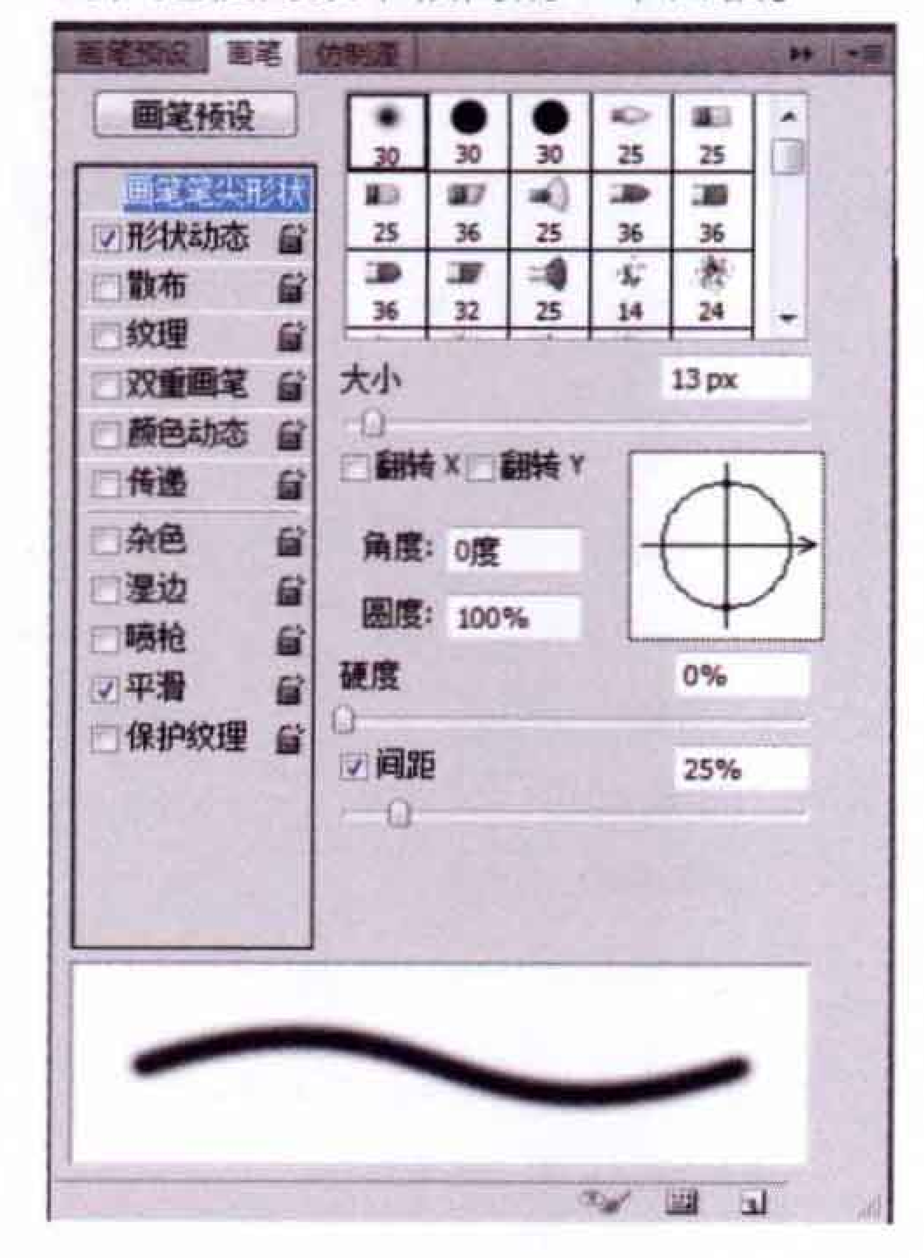
● 历史记录面板

想要恢复先前的编辑状态的图像时，就会使用这个面板。



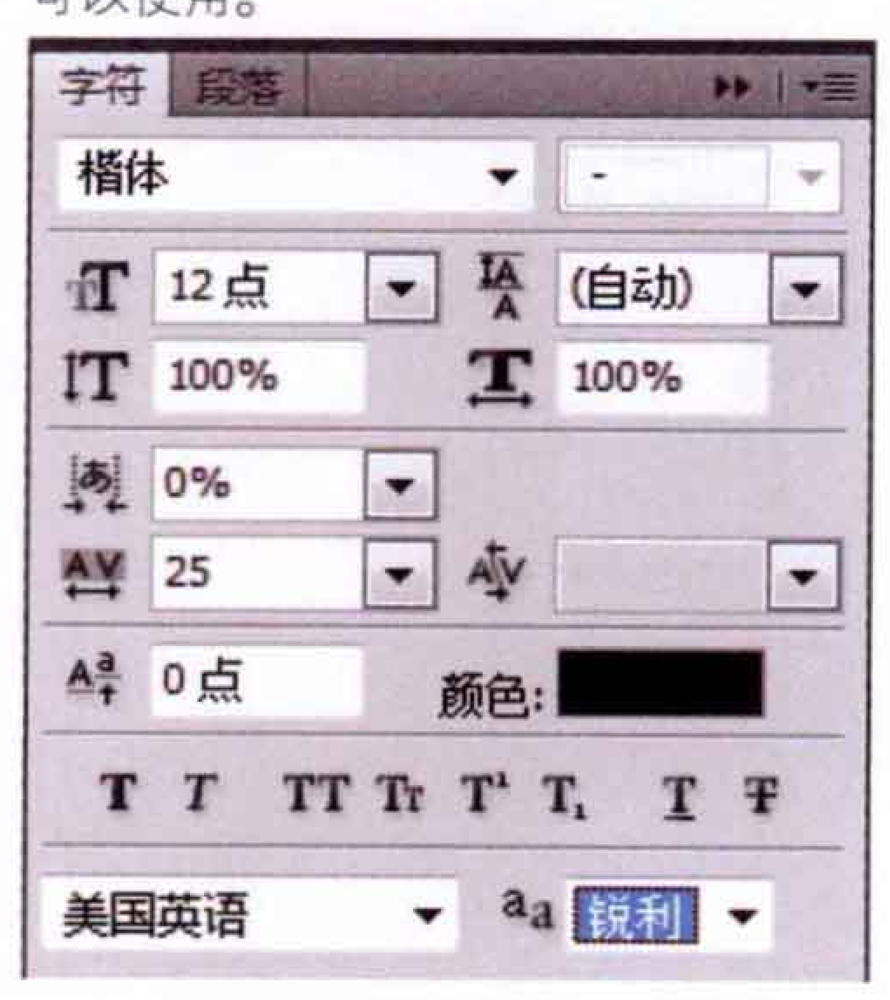
● 画笔面板

变更画笔设定的时候就会使用到，是使用频率很高的一个面板。



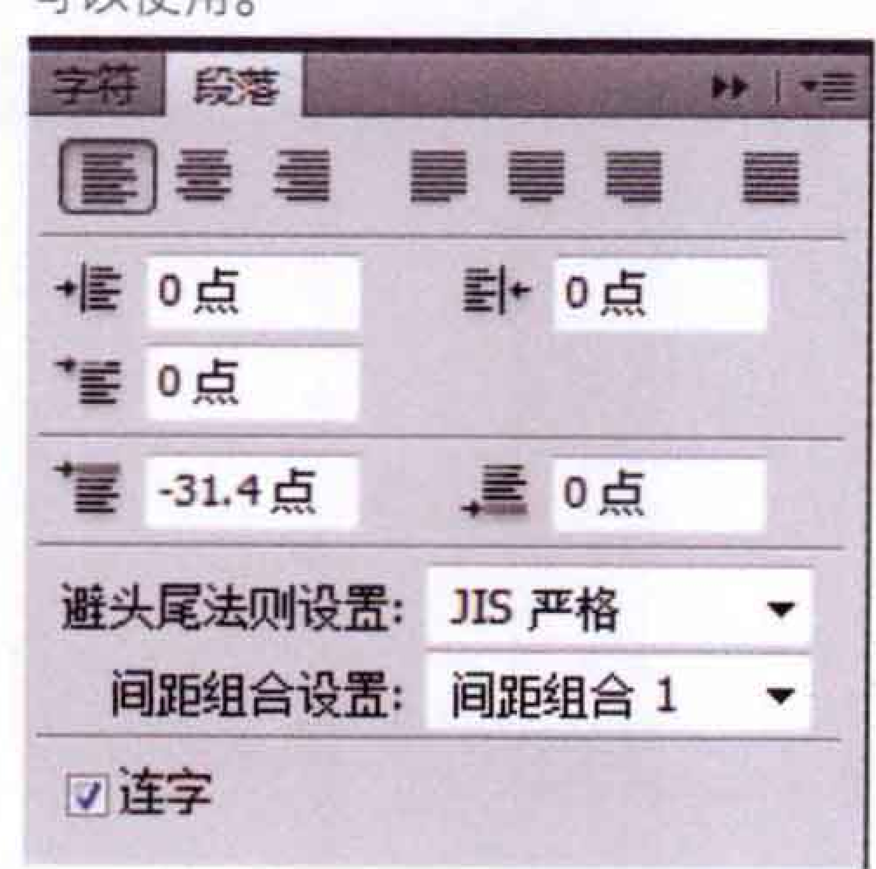
● 字符面板

变更已输入文字的段落设定时就可以使用。



● 段落面板

变更已输入文字的段落排版时就可以使用。



这些面板可以在功能列表中的窗口中找得到。找不到面板的时候，可以在窗口列表中找找看，单击窗口菜单看看吧。



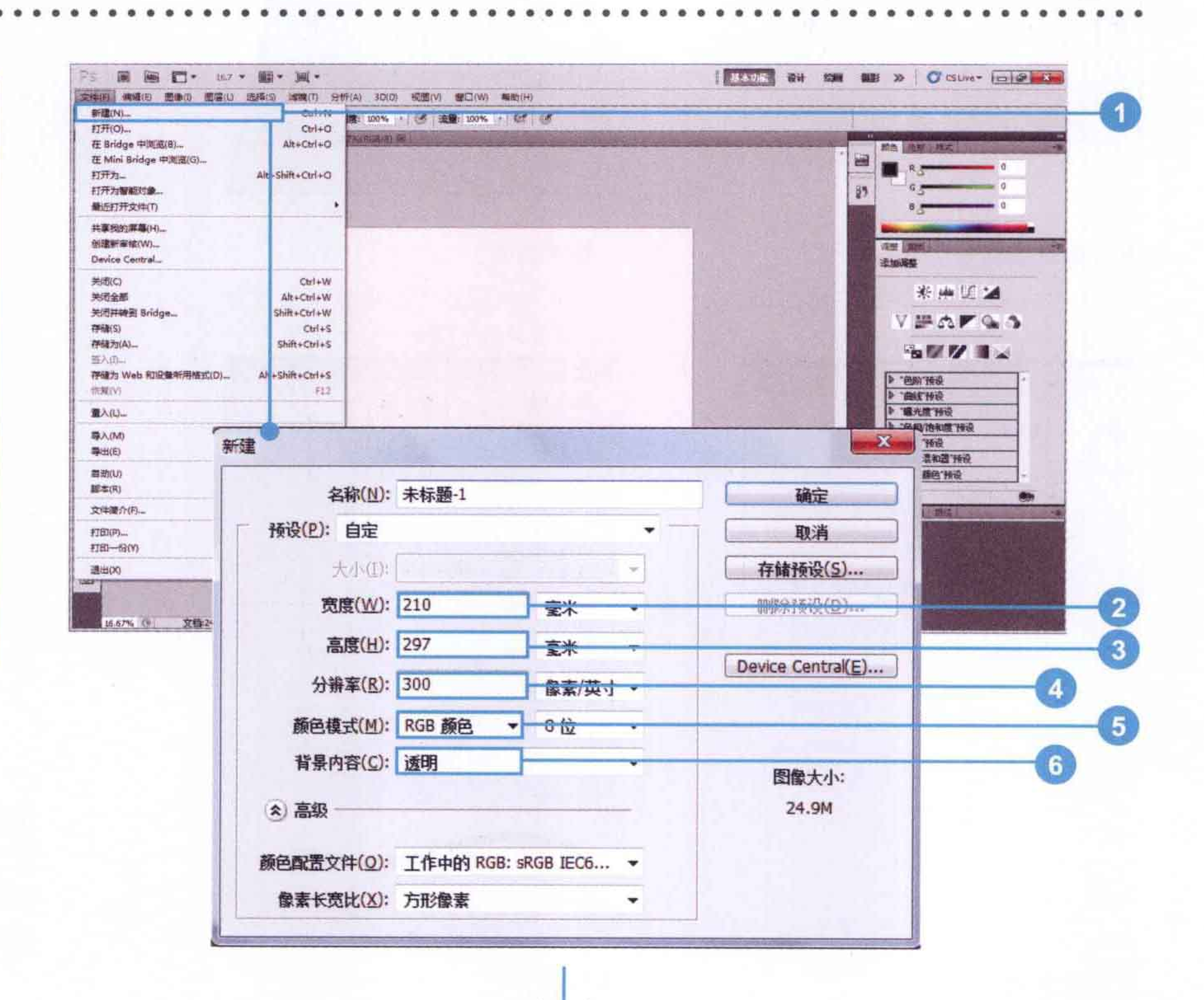
Step 1 文件的新建、存储

新建一个文件时，可以设定为有透明背景的图像文件。而且存储文件的时候，可以选择维持Photoshop编辑功能的PSD格式。

1 新建文件

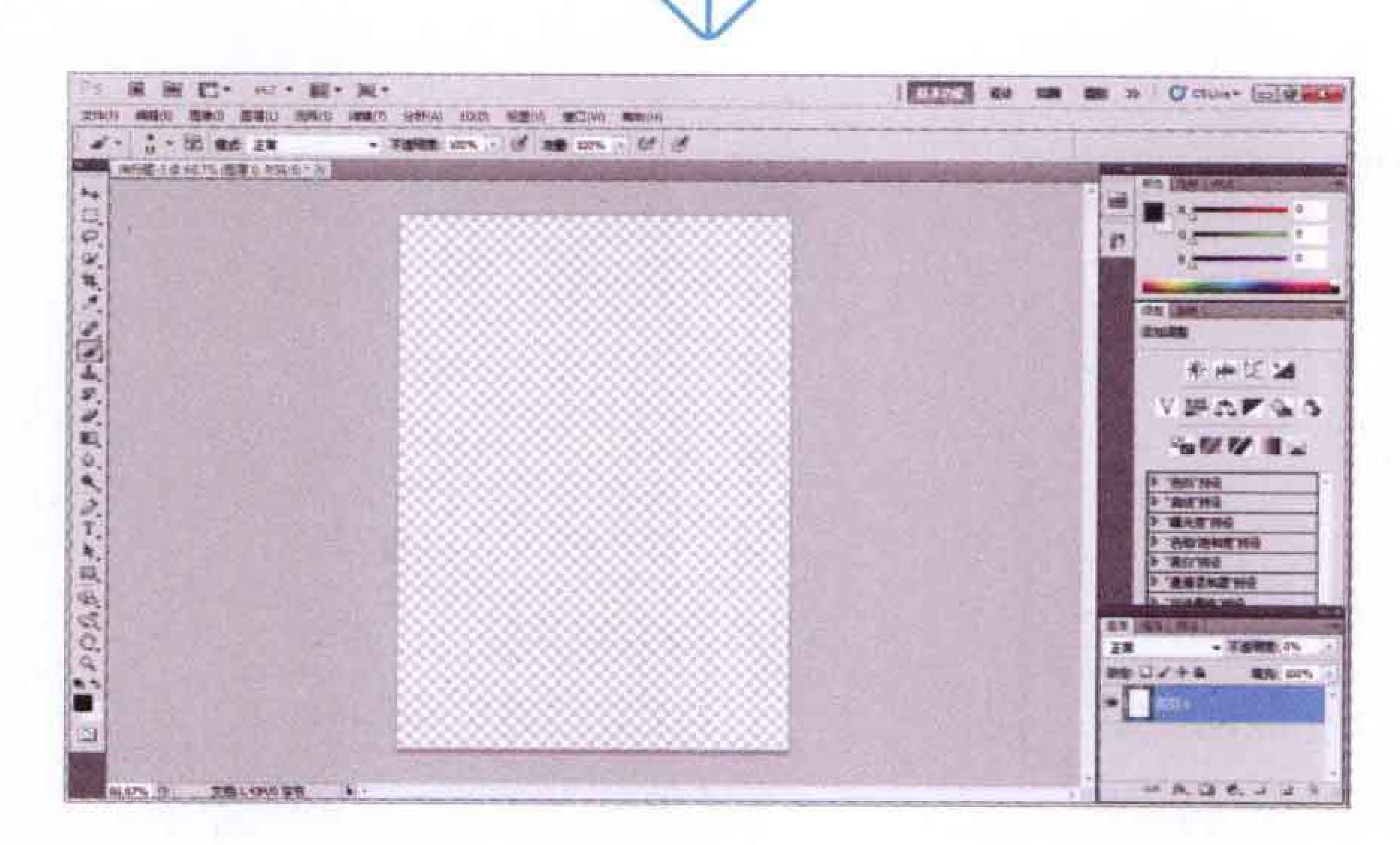
启动Photoshop后，从功能列表中的【文件】→单击①【新建】。在弹出的窗口中设定②【宽度】、③【高度】、④【分辨率】、⑤【颜色模式】、⑥【背景内容】，最后单击【确定】按钮。

若要新增A4大小的文档的话，宽度使用210mm、高度使用297mm就可以了。使用家庭用打印机的时候，分辨率为300；在印刷厂印刷的时候，分辨率则是350。用于网络图片的色彩模式为RGB，若用于印刷则是CMYK，不过之后也是能修改的。而关于背景内容，没有特殊理由的话，可以设定为【透明】。



新建绘图用的文件也可以参考32页哦。





2 存储档案

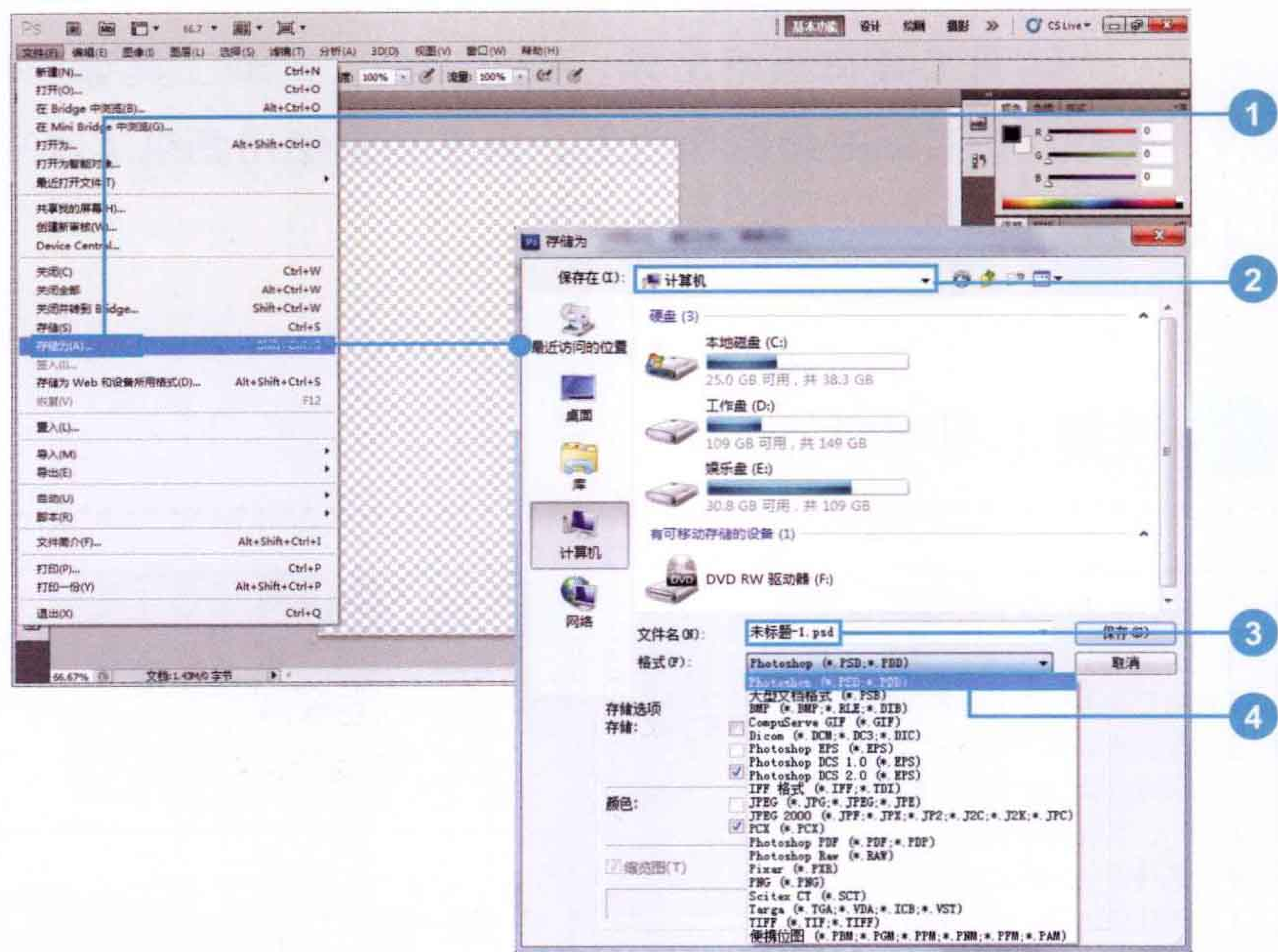
2-1 普通的存储

点选功能列表上面的【文件】→单击①【存储为】后，在跳出的窗口中设定②【选择存储的位置】以及③【文件名】、④【文件格式】。最后单击【保存】按钮。文件的格式选择Photoshop标准格式【PSD】，就算是要印刷的话，选择PSD的格式也是没有问题的。

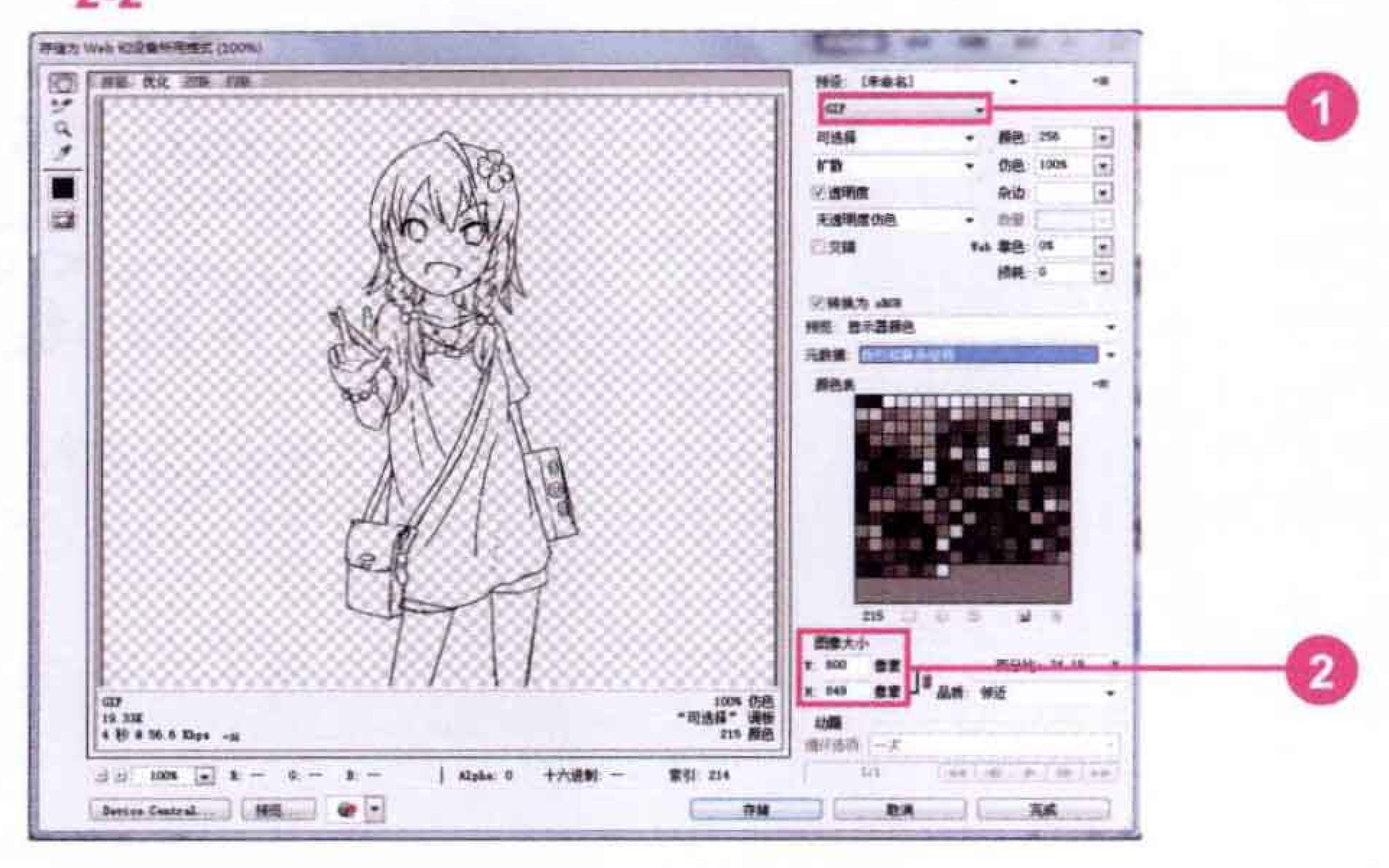
2-2 网络格式的储存

要存储用于在网络上的图片的时候，可以选择GIF、PNG或是JPEG。或者也可以从功能列表中的【文件】→单击【存储为Web和设备所用格式】，在弹出的窗口中设定①【格式】、②【图像大小】，最后再单击【存储】按钮。

2-1



2-2



Column 分辨率

Photoshop的图像是由被称为像素点的正方形所组成的，在这个长宽各1英寸（2.54cm）的正方形之中，是由几个像素点所组合而成的就称为分辨率。分辨率越高则画质越高，分辨率越低画质也就越低了。

●分辨率300



●分辨率50





绘图工具的基本常识

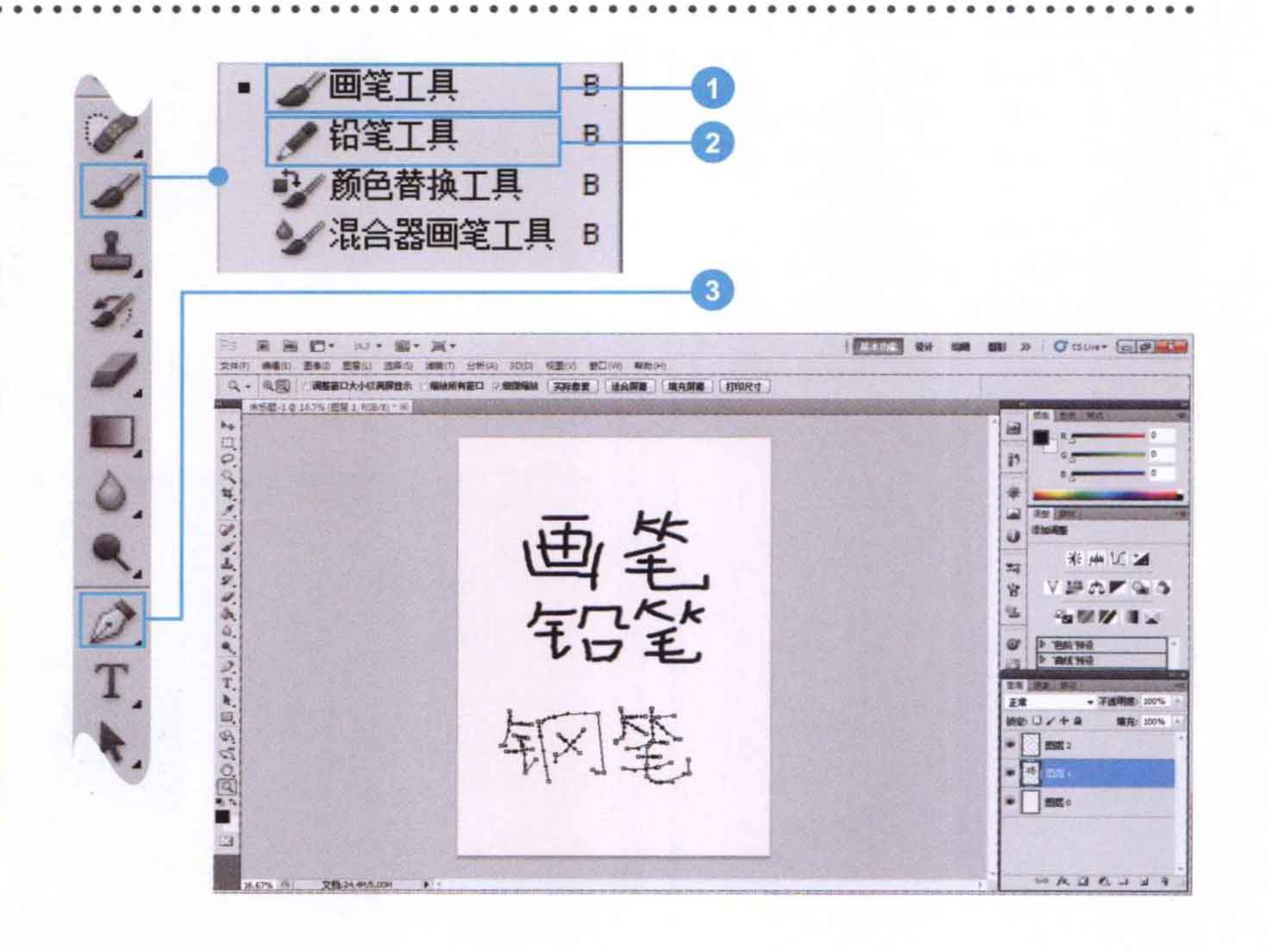
绘图工具有画笔工具、铅笔工具、钢笔工具等几种，好好记住这些工具的特征吧！在实际的绘图作业上，大多都是使用画笔工具来进行绘图。

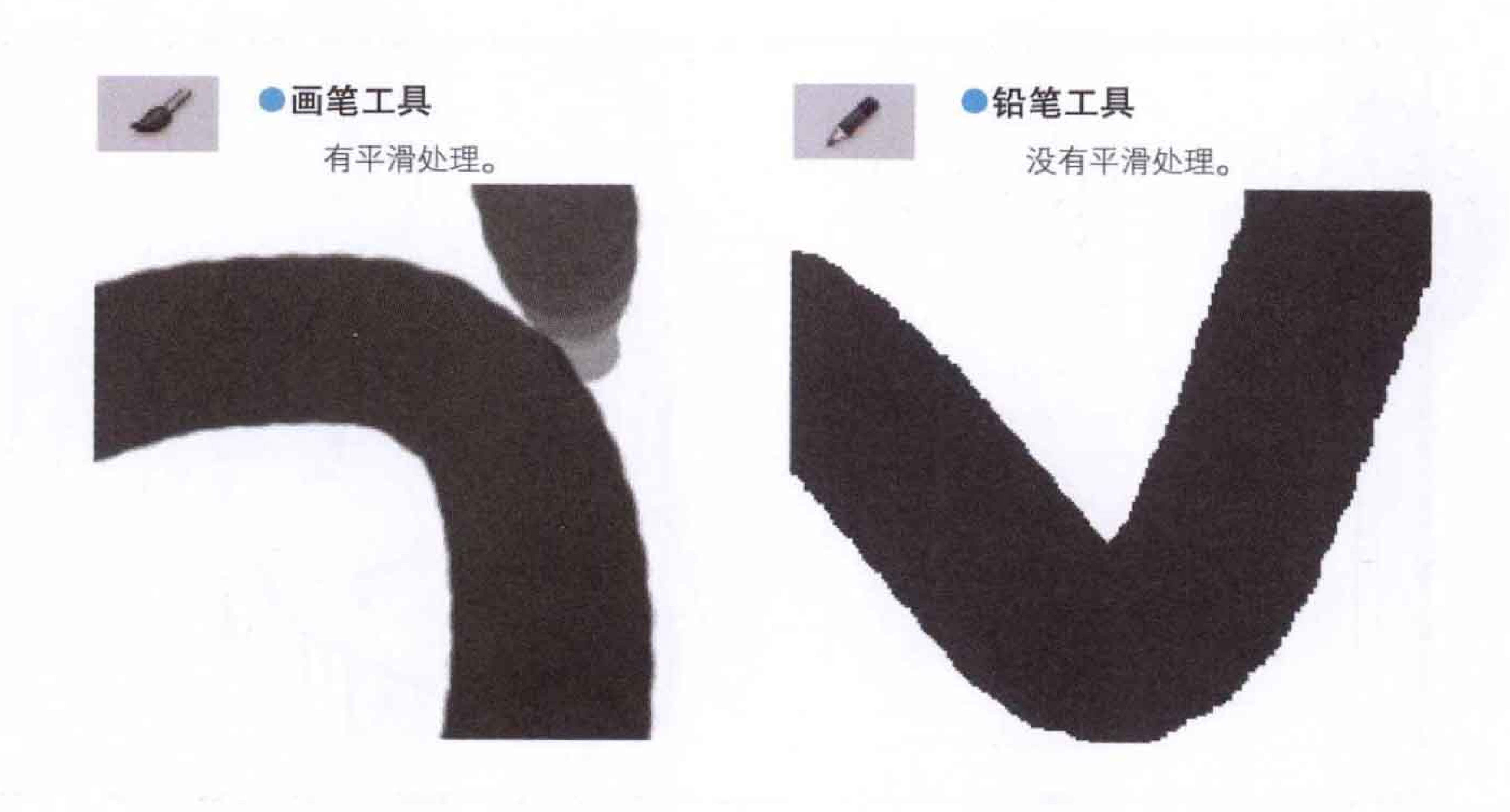
1 绘图工具的不同

Photoshop主要有3种绘图工具，分别为①【画笔工具】、②【铅笔工具】和③【钢笔工具】，它们全部收录在工具面板之中。

画笔工具与铅笔工具的不同之处在于，有没有平滑处理。平滑处理就是将线条的轮廓变得滑顺；没有平滑处理的话，线条的边缘会出现锯齿边。一般来说会用有平滑处理的画笔工具来绘图，而要画圆点的时候就使用没有平滑处理的铅笔工具。

钢笔工具则是直接在像素点上面着色，与画笔工具与铅笔工具的绘图概念不一样，是利用贝塞尔曲线形状的路径来作画。习惯操作路径是必要的技巧，需要平日反复练习，本书就不再重复说明。





●画笔工具
有平滑处理。

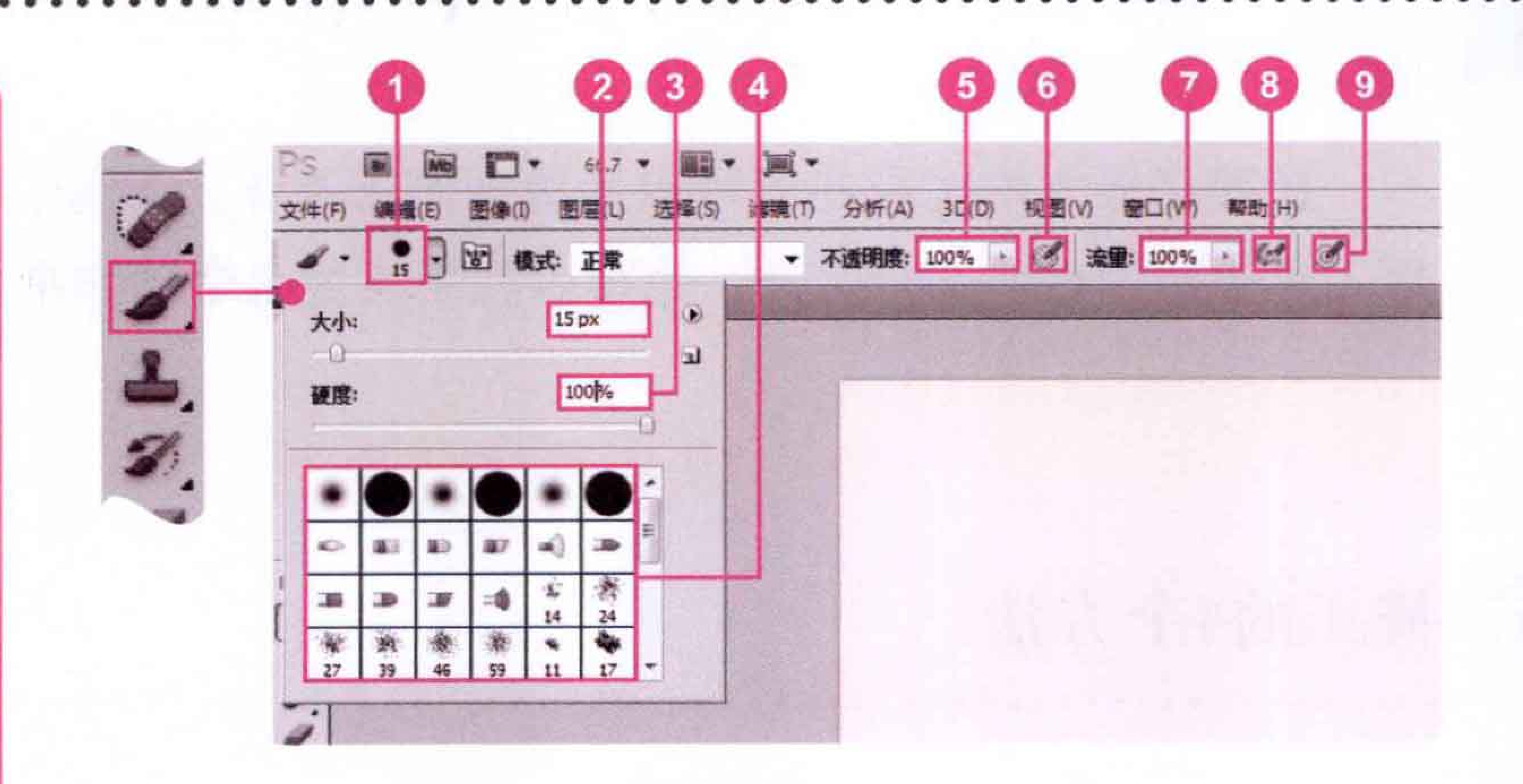
●铅笔工具
没有平滑处理。

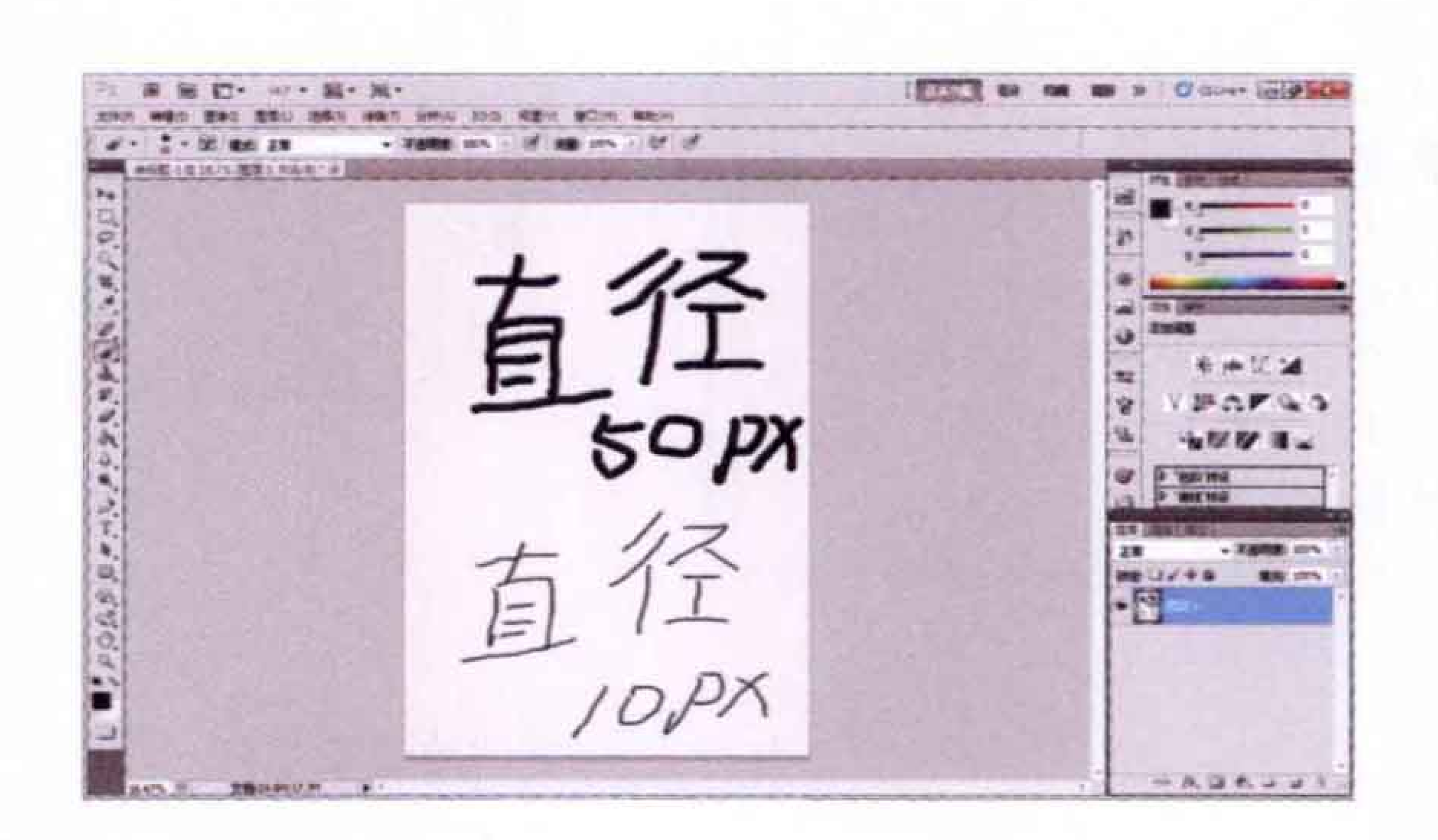
2 画笔工具的设定

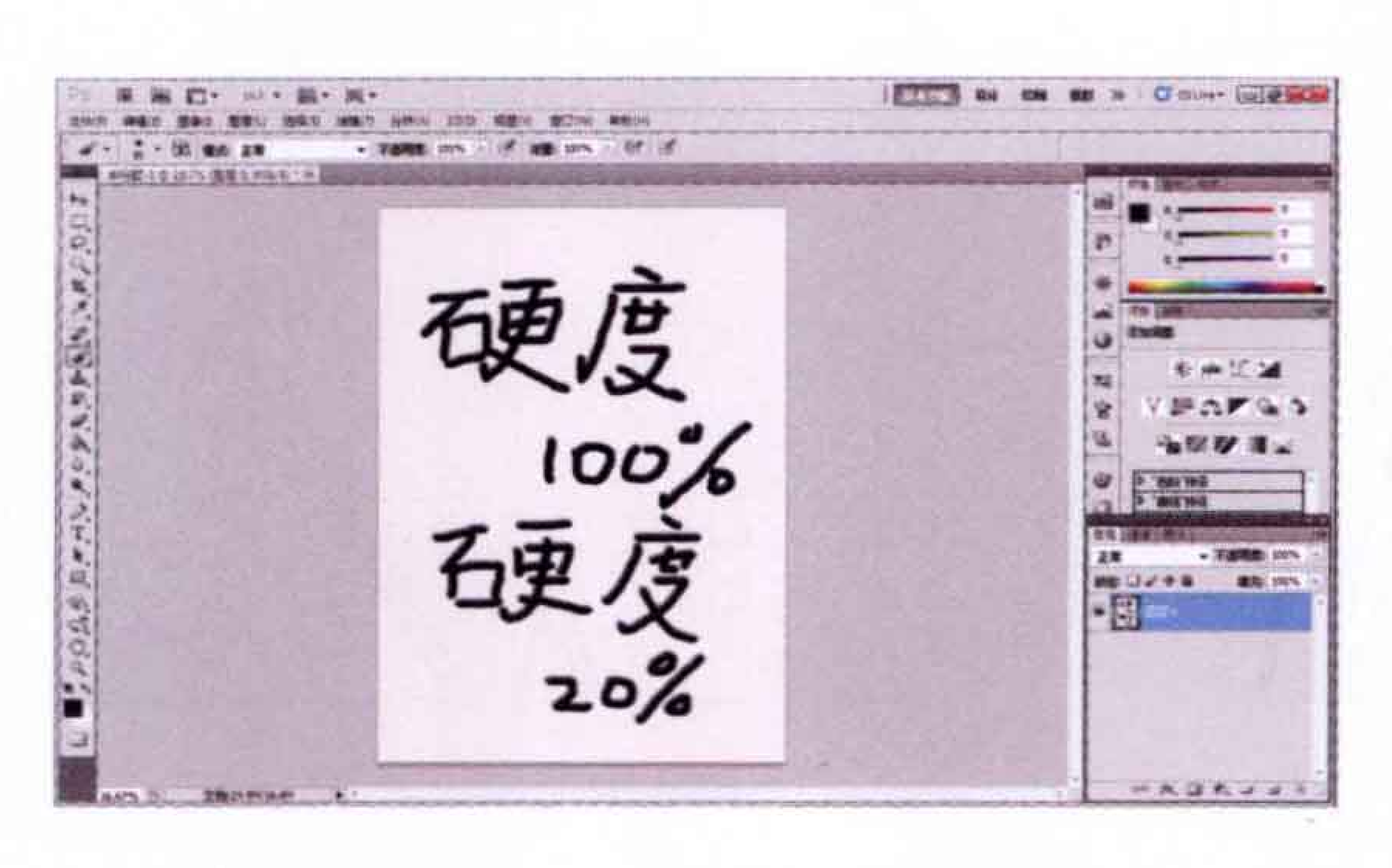
选择工具面板上面的【画笔工具】的话，画笔工具的各设定就会显示在控制面板上面。

右图上的工具可在展开①【画笔预设选取器】之后，来设定②【大小】、③【硬度】、④【种类】。其他的控制项目为⑤【不透明度】、⑥【绘图板压力控制不透明度（覆盖画笔面板设置）】、⑦【流量】、⑧【喷枪模式】、⑨【绘图板压力控制大小（覆盖画笔面板设置）】。

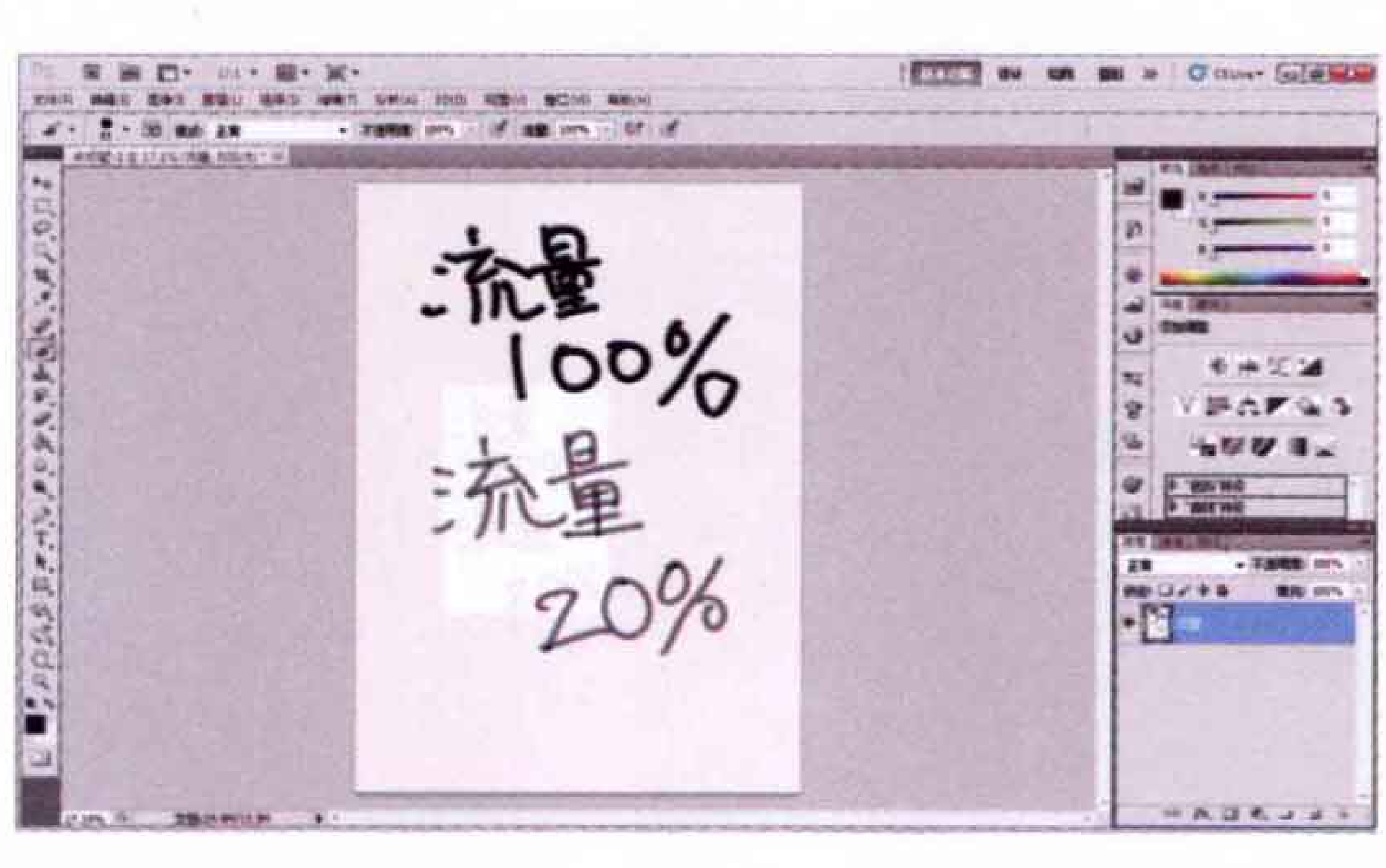
设定绘图板压力控制时，请开启⑥【绘图板压力控制不透明度（覆盖画笔面板设置）】与⑨【绘图板压力控制大小（覆盖画笔面板设置）】。这项设定功能从CS5版本开始新增，在这之前的版本的绘图板压力控制的设定方法在其他位置，详细办法请参考第35页。

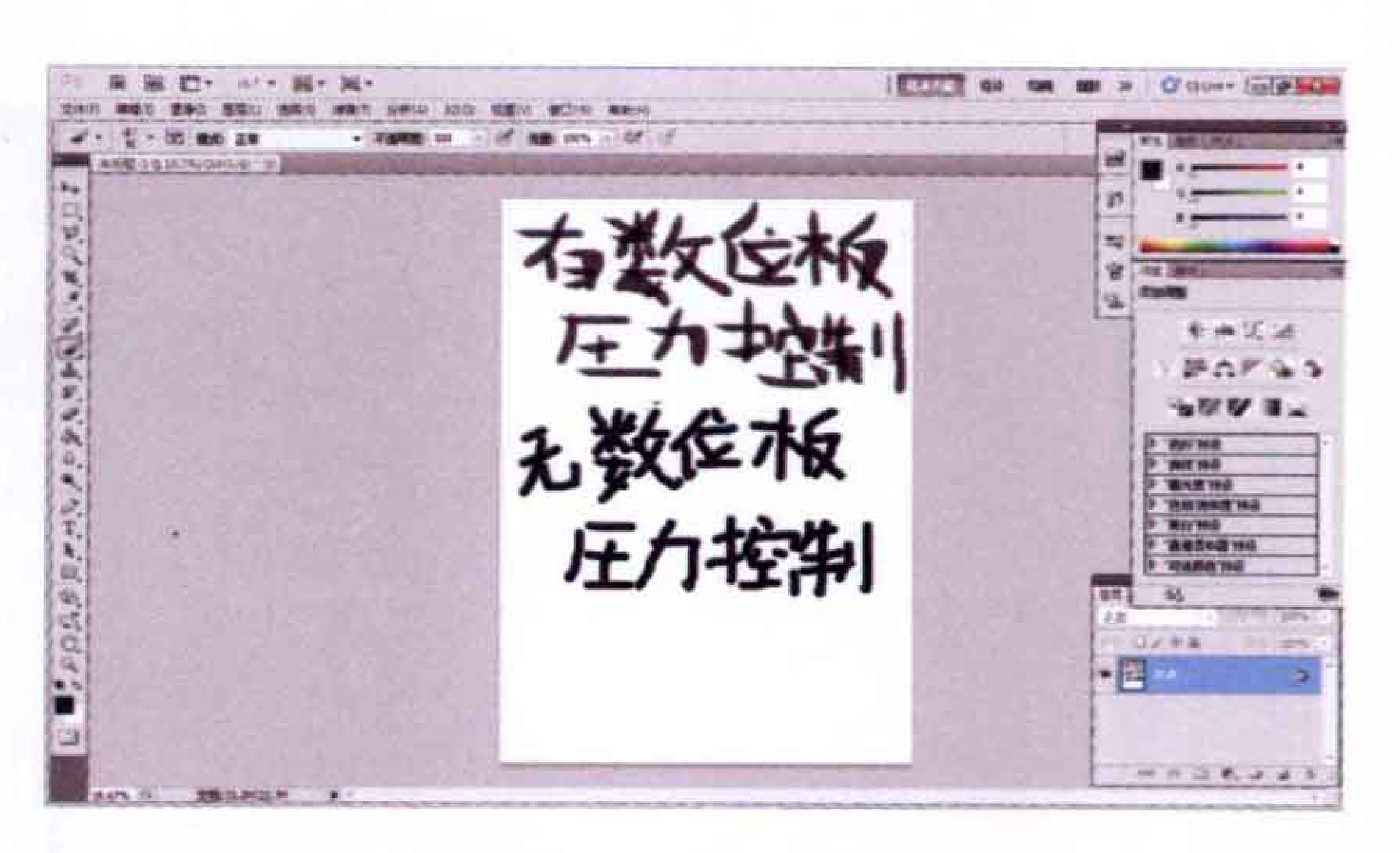












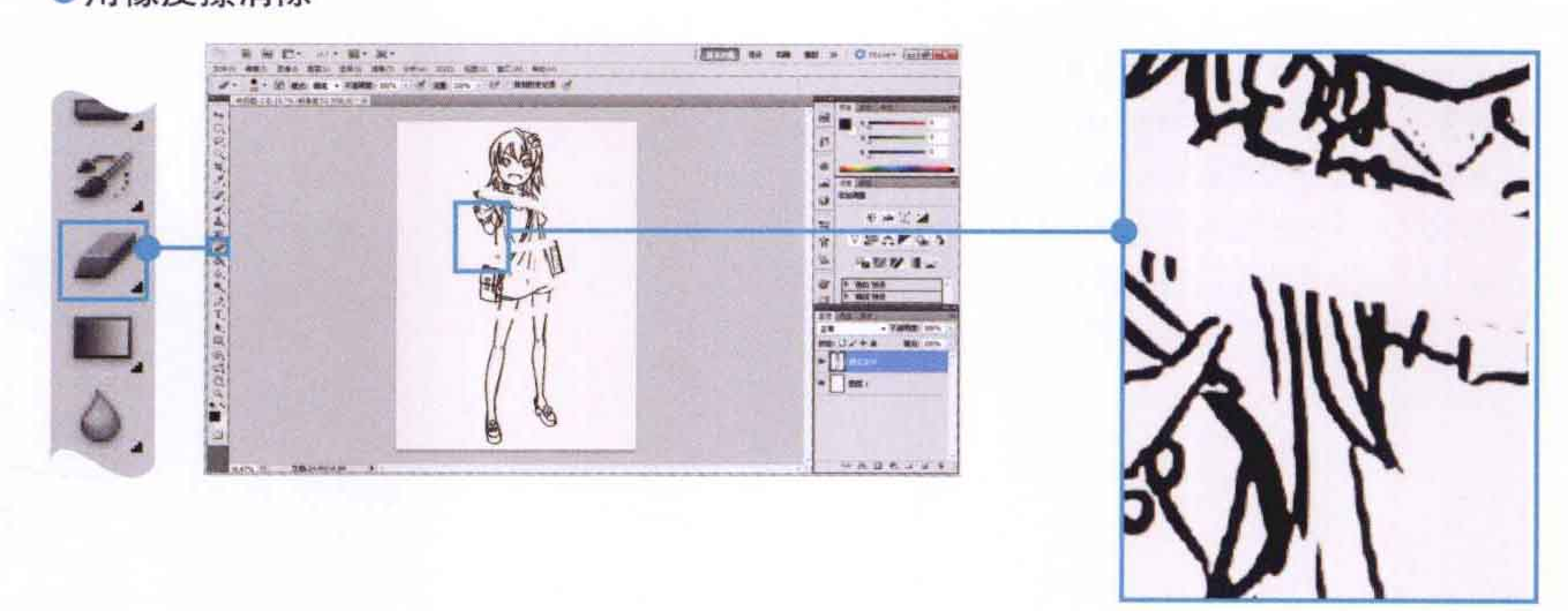
Step 3 修正工具的基本常识

数码化最大的优点在于可以简单地修正画作。想要修正画作，除了利用橡皮擦工具擦掉画过的部分之外，也可以利用恢复上个动作来复原。

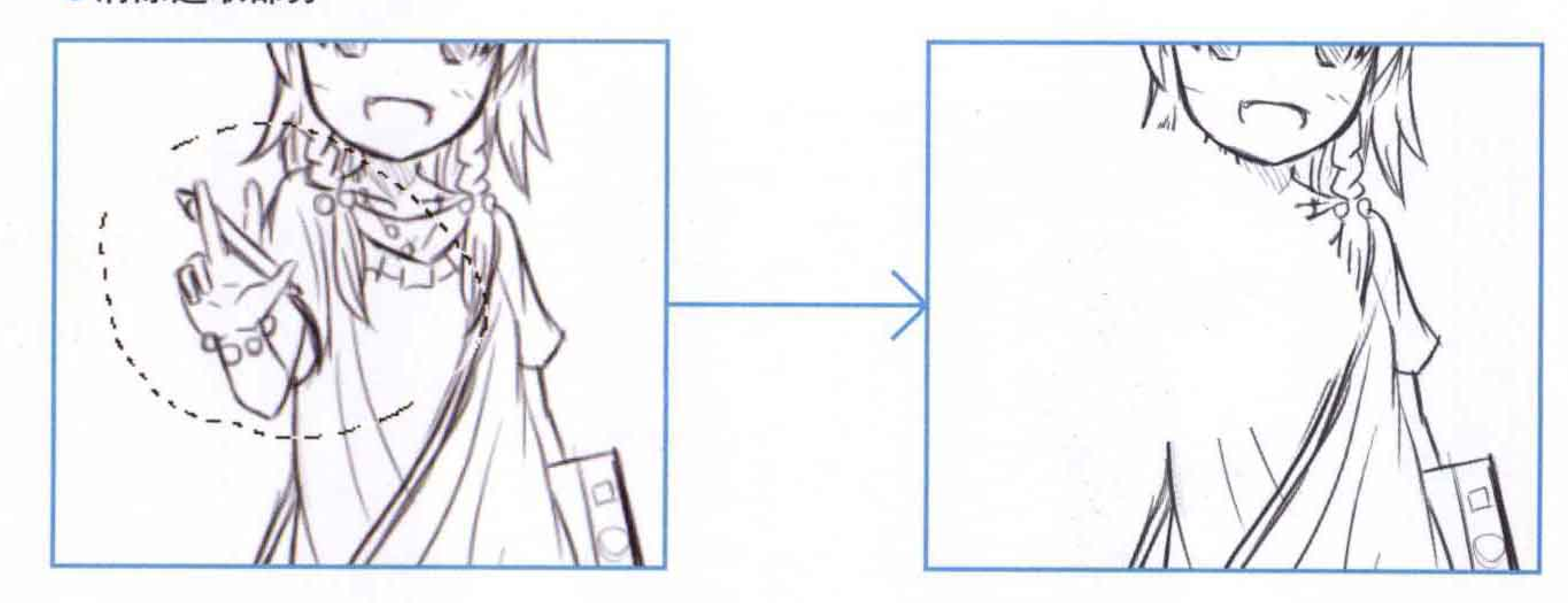
1 修正的4个方法

当画作想要重画的时候，主要有4个方法可以修改画作：使用【橡皮擦工具】的方法、选取部分区域后按下【Backspace】或者是【Delete】消除的方法、删除图层的方法、利用【历史记录面板】恢复上个动作的方法。Photoshop在启动时，历史记录面板并不会默认展开，可以从功能列表中的【窗口】→单击【历史记录】，展开历史记录面板。

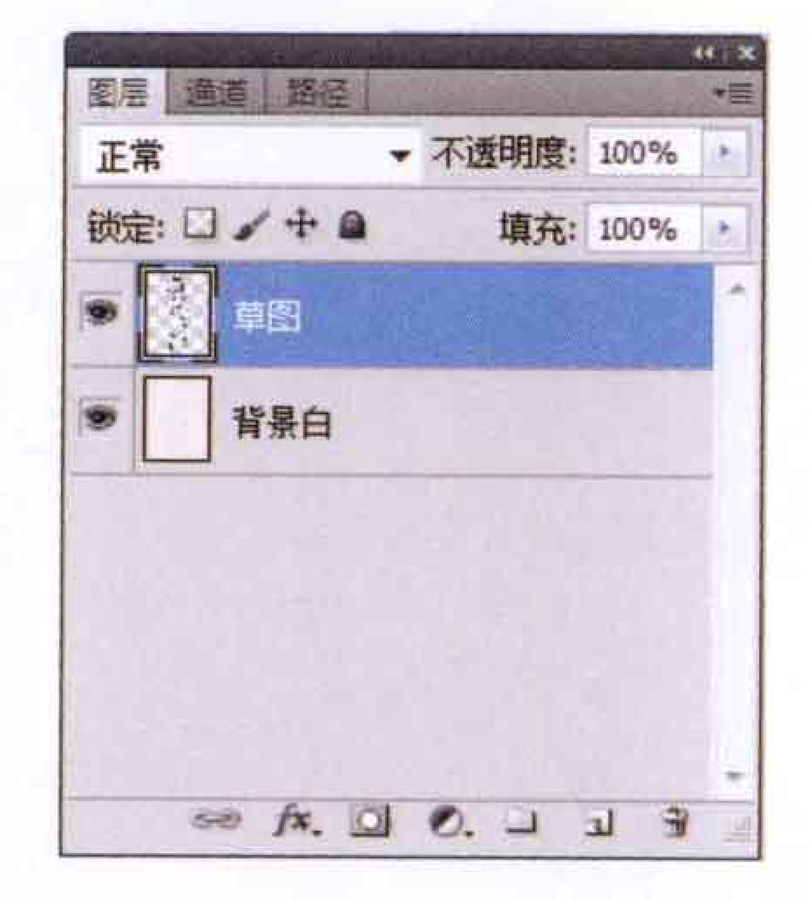
●用橡皮擦消除



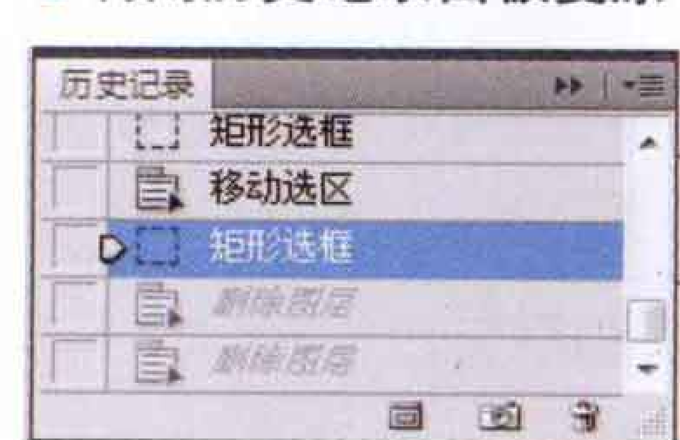
●消除选取部分



●删除图层



●利用历史记录面板复原



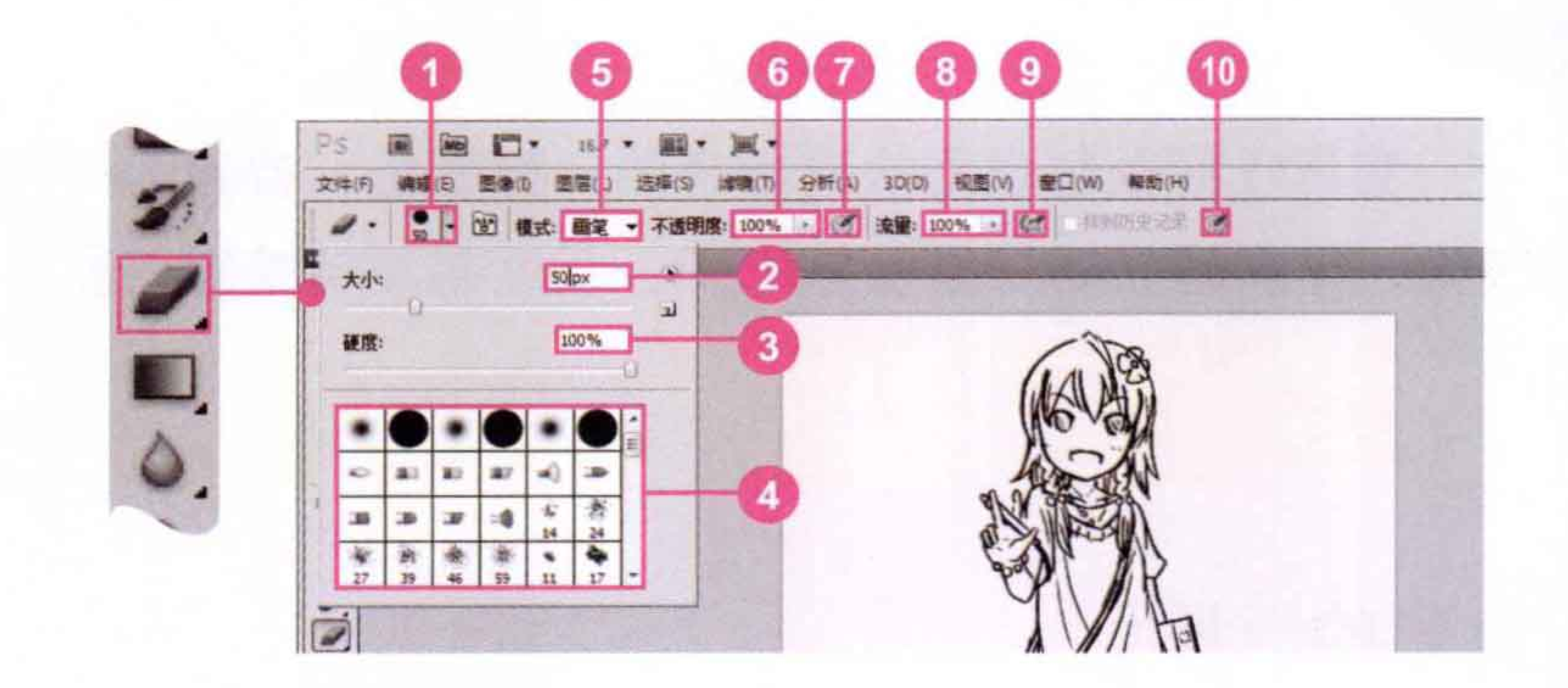
预设会显示最近20个步骤，单击任一步骤，图像就可以复原。

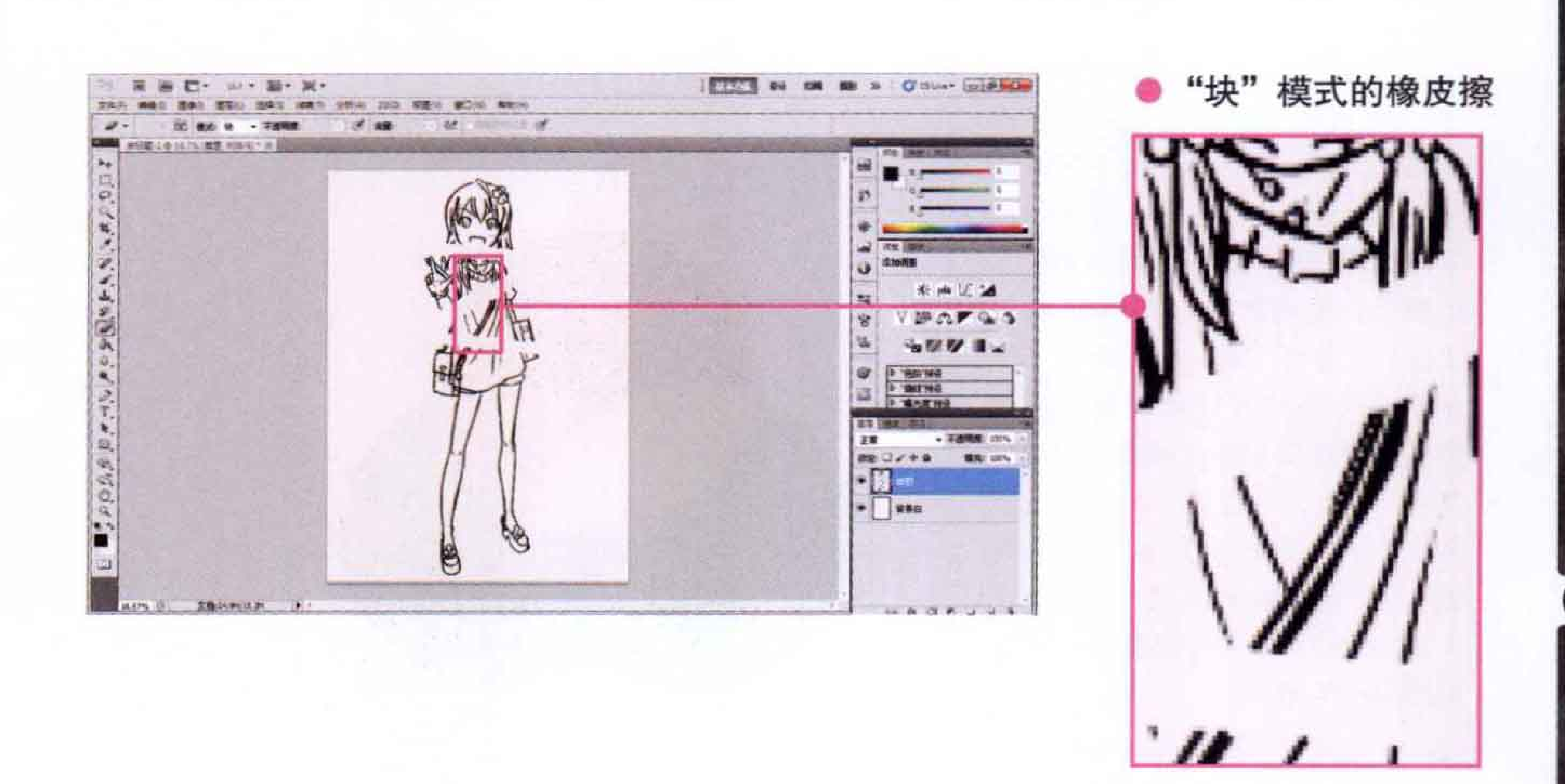
2 橡皮擦工具的设定

选择工具面板中的【橡皮擦工具】的话，橡皮擦工具的各设定就会显示在控制面板上。

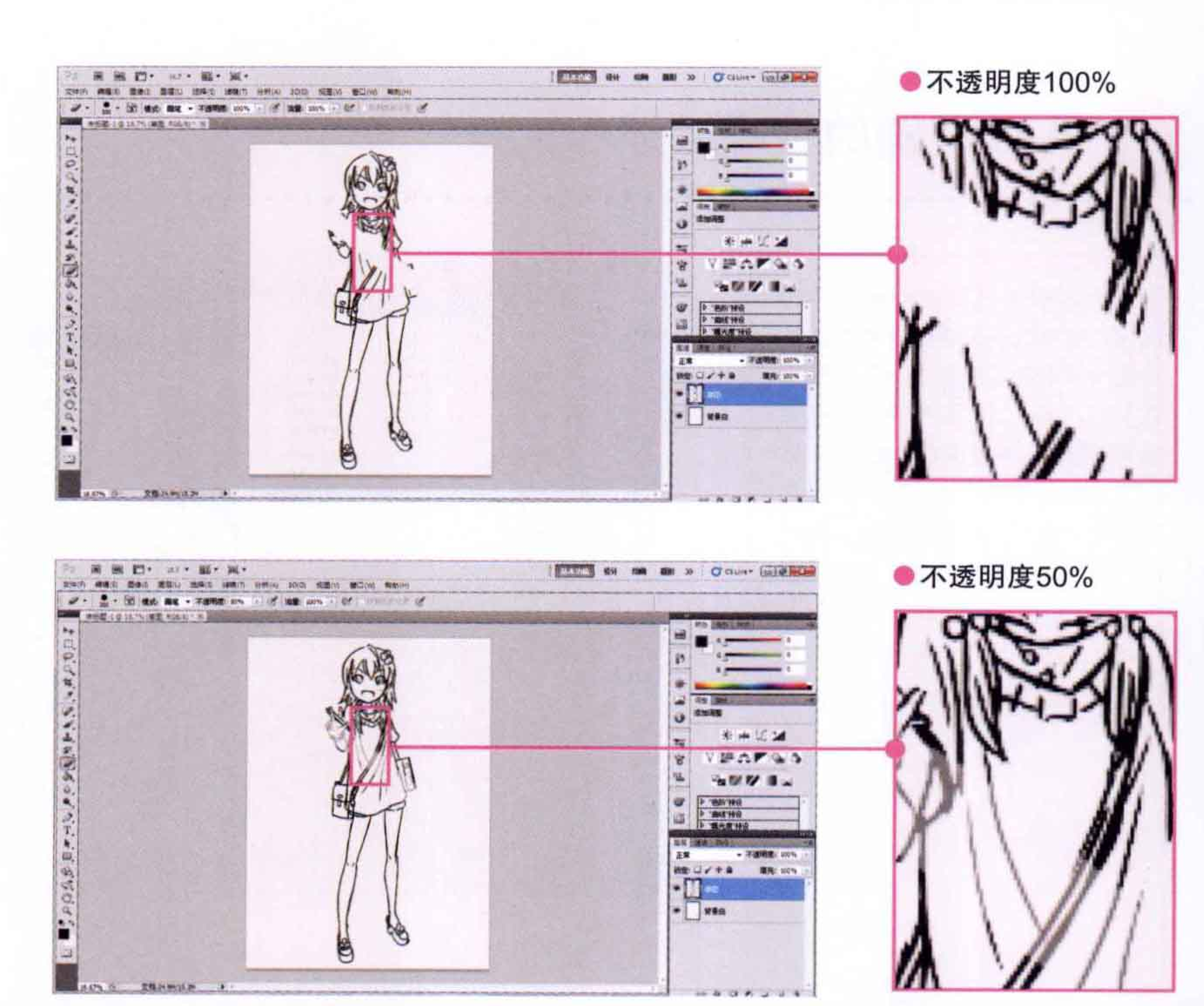
与画笔工具那一样，在展开①【画笔预设选取器】之后，设定②【大小】、③【硬度】、④【种类】。而其他的控制项目为⑤【模式】、⑥【不透明度】、⑦【绘图板压力控制不透明度（覆盖画笔面板设置）】、⑧【流量】、⑨【喷枪模式】、⑩【覆盖画板压力控制大小（覆盖画笔面板设置）】，使用方法与【画笔工具】一样。

设定项目里面比较常用的有⑤【模式】与⑥【不透明度】，将⑤【模式】调整为【块】的话，就不会管目前整张图像的比例是多少，而只会确实地把正方形里面的区域擦掉。另外，将⑥【不透明度】往下调的话，就可以营造出透明的感觉。





● “块”模式的橡皮擦



● 不透明度100%

● 不透明度50%

Step 4

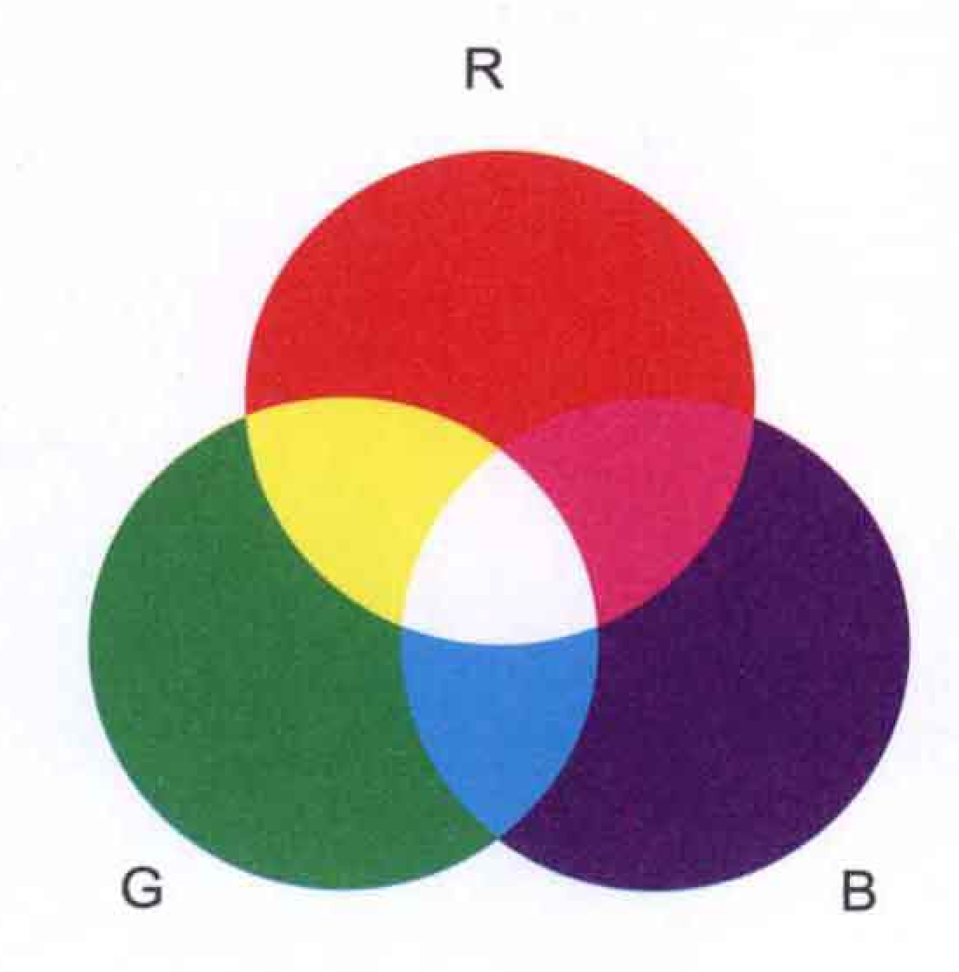
色彩的基本常识

使用任何颜色也无法调出来的三种颜色，就称为三原色。以颜色的混合程度来说，越加越亮的三原色是RGB，反之越加越暗的三原色则是CMY。

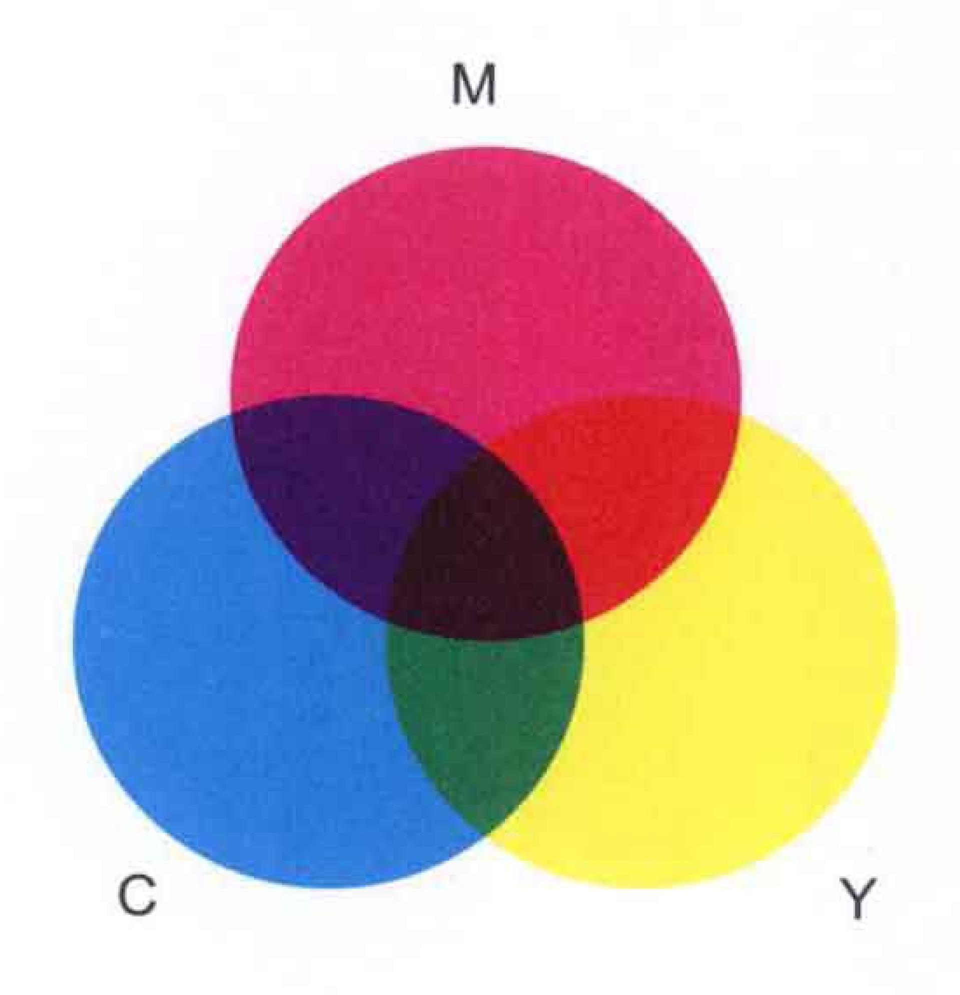
1 色彩的三原色

所有颜色都可由三原色中混合调配出来，而三原色分为光的三原色以及印刷的三原色。光的三原色（RGB）就是测试画面中所使用的颜色，也就是红色（R）、绿色（G）、蓝色（B）；印刷的三原色则是印刷的时候会使用到的颜色，色调越调和就会越暗，分别是青色（C）、洋红色（M）以及黄色（Y）。但是实际上印刷的时候，会在CMY中再加上黑色（BLACK），变成CMYK，来当成印刷时的原色。

●光的三原色【RGB】

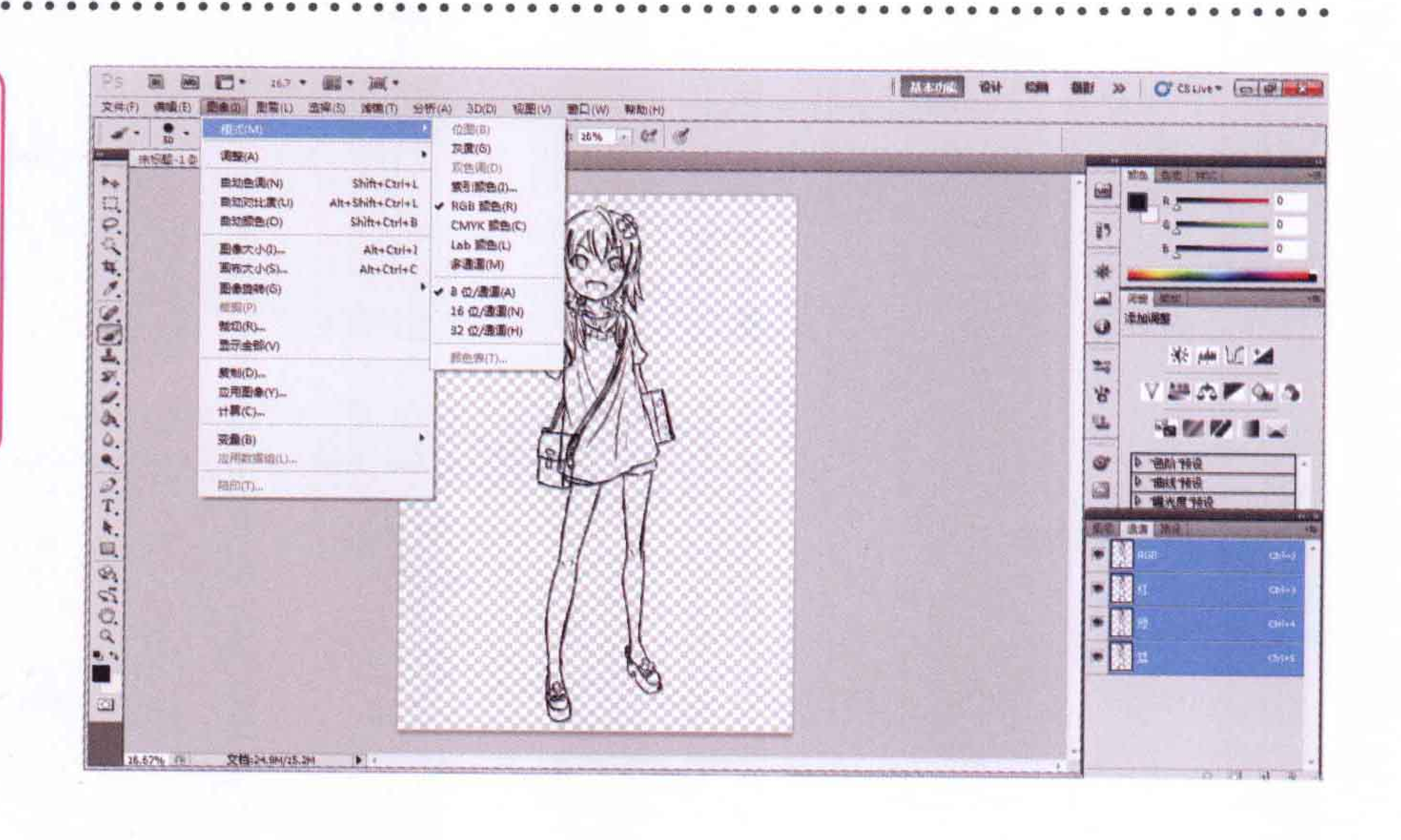


●印刷的三原色【CMY】



2 色彩模式的变更

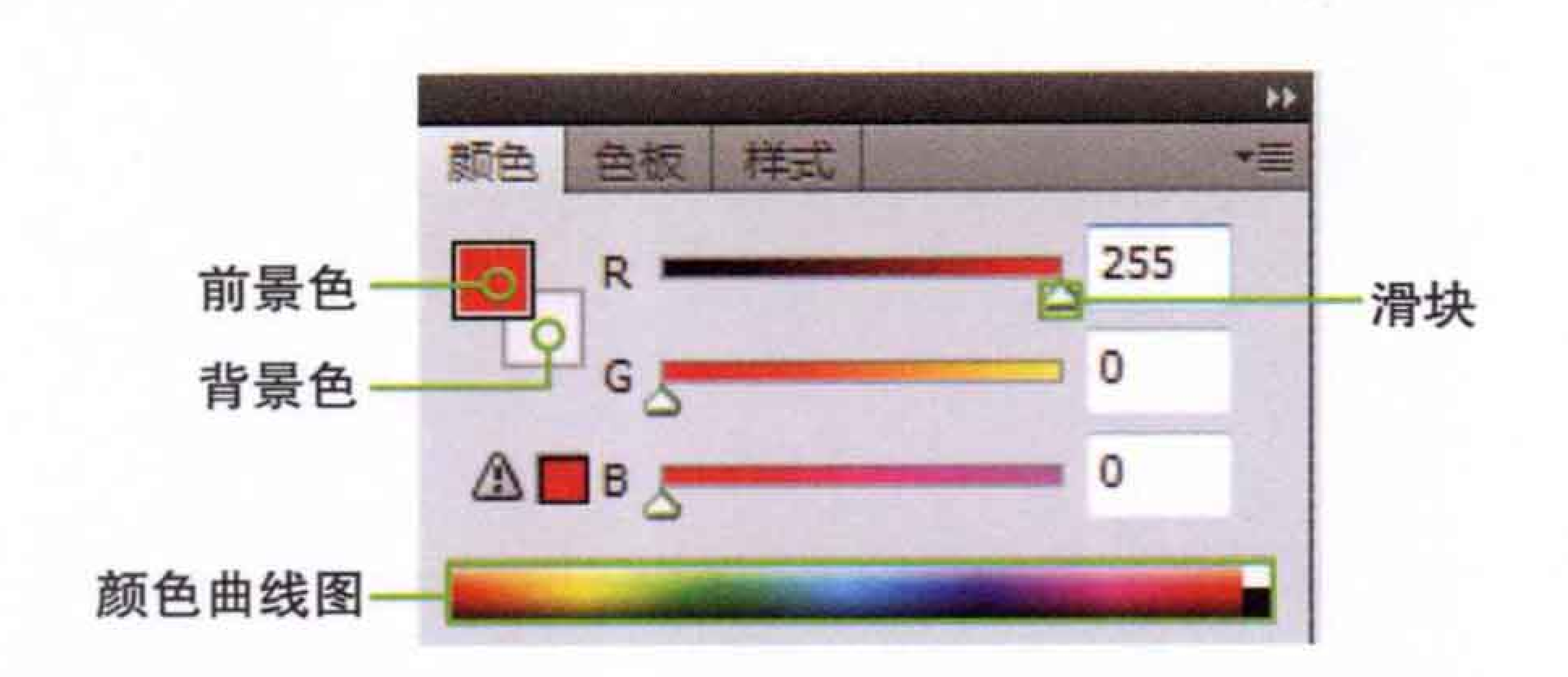
色彩模式可以在新建文件时选择，也可以后面再进行变更。在功能列表中的【图像】→单击【模式】后，就可以看到所有可变更的色彩模式。单击RGB色彩或是CMYK色彩等模式的话，编辑中的图像就会变更成该色彩模式，同时颜色面板上的颜色也会随之变更。



3 选择颜色的方法

●在颜色面板上选色

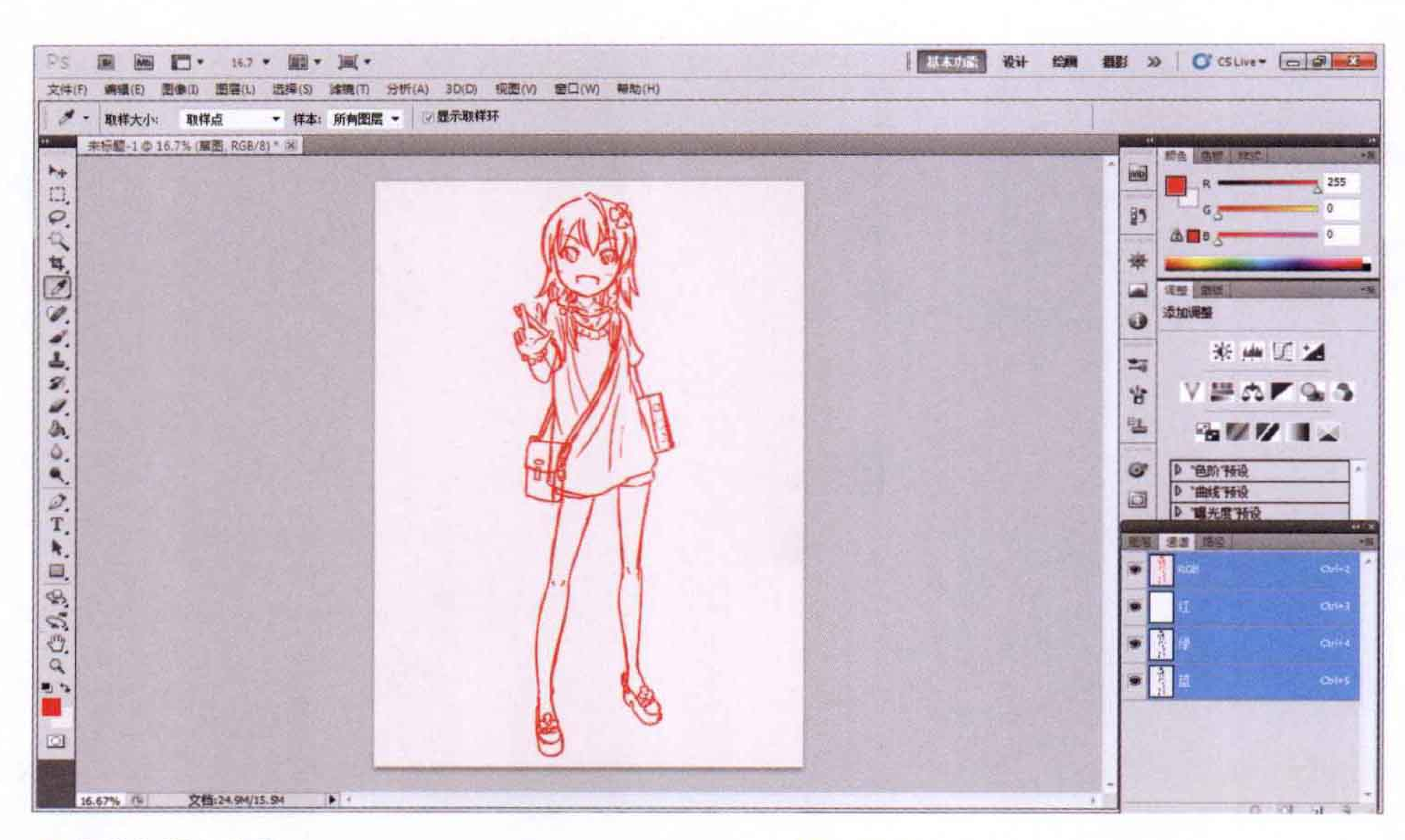
在RGB的栏位内输入数值，或是左右调整滑块就可以选择颜色。或是在下方的颜色曲线图上面，直接选取你想要的颜色。



●在色板面板上选色

单击陈列在面板上的颜色表之中的颜色格，就可以直接选取那个颜色。也可以直接在色板面板的颜色表上，保存自创的颜色。





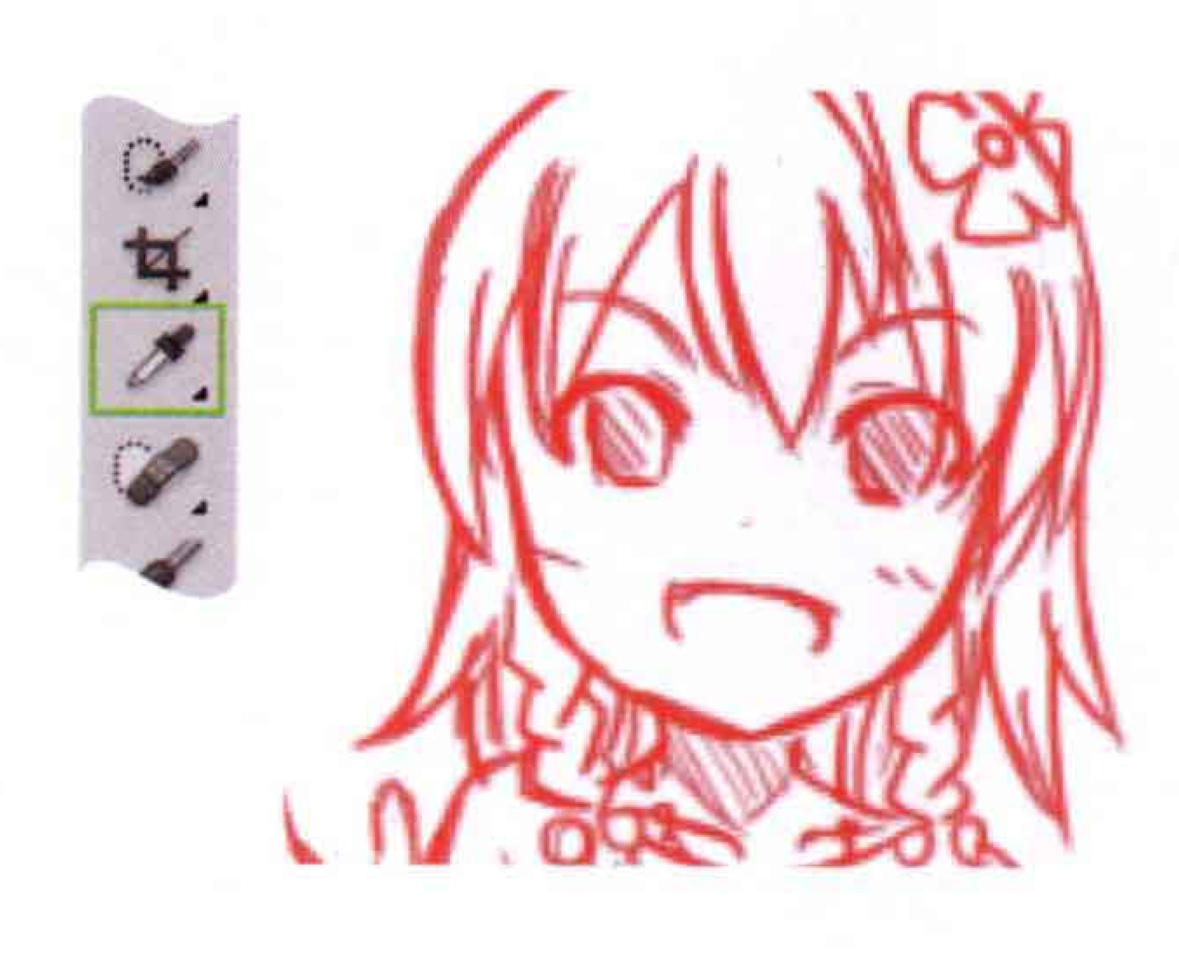
●在拾色器上选色

单击工具面板上的【设定前景色】，就可以打开拾色器。可以拉动颜色滑杆后，在颜色栏位中点选你要的颜色。

●在图像中选色

在工具面板上点选【吸管工具】后，再单击图像上面你要选取的颜色。单击到的图像上的颜色，就会马上变成画笔上的颜色了。





Step 5

变更图像的尺寸

想要增加或减少图像的宽度或长度时所使用的功能，与想要直接将图像缩小时所使用的功能是不一样的。另外要注意的是，调整图像的分辨率时，画质也会随之而变。

1 裁剪图像

选择工具面板中的①【裁剪工具】后，用鼠标选取②要裁剪的范围。被裁减掉的范围会变成灰色，中间的③四方形框则可以自由移动。要裁剪的部分调整完毕后，按下【Enter】键即可。如果想取消裁剪区域的话，按下【Esc】键就可以解除裁剪模式了。

1

2

3

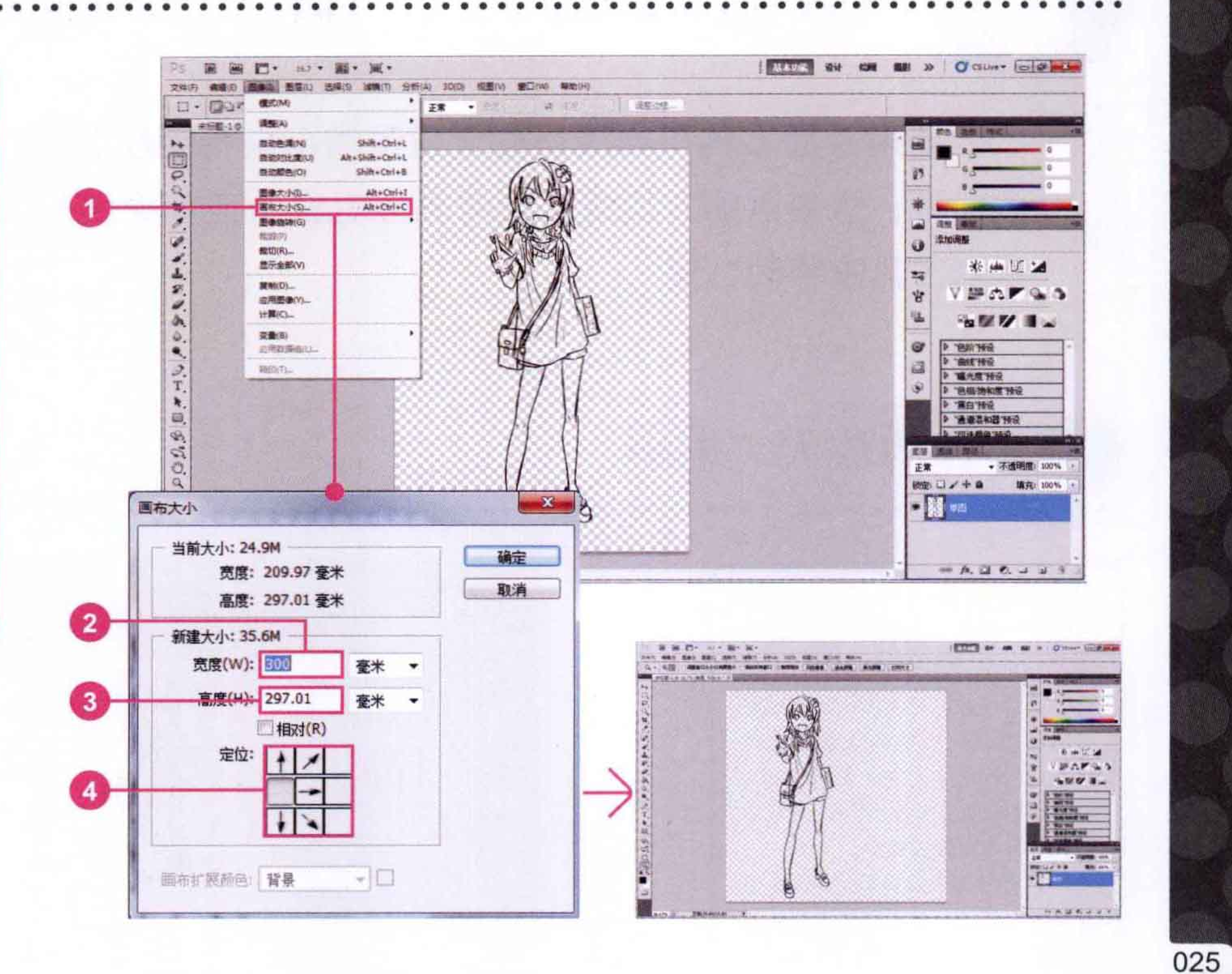
裁剪的选取范围可以自由拖曳移动哦。



2 增加图像的空间

在图画到一半，图像的宽度或高度不够的时候，依照下面的步骤就可以增加图像的空间，相反的也可以利用它缩减图像的空间。

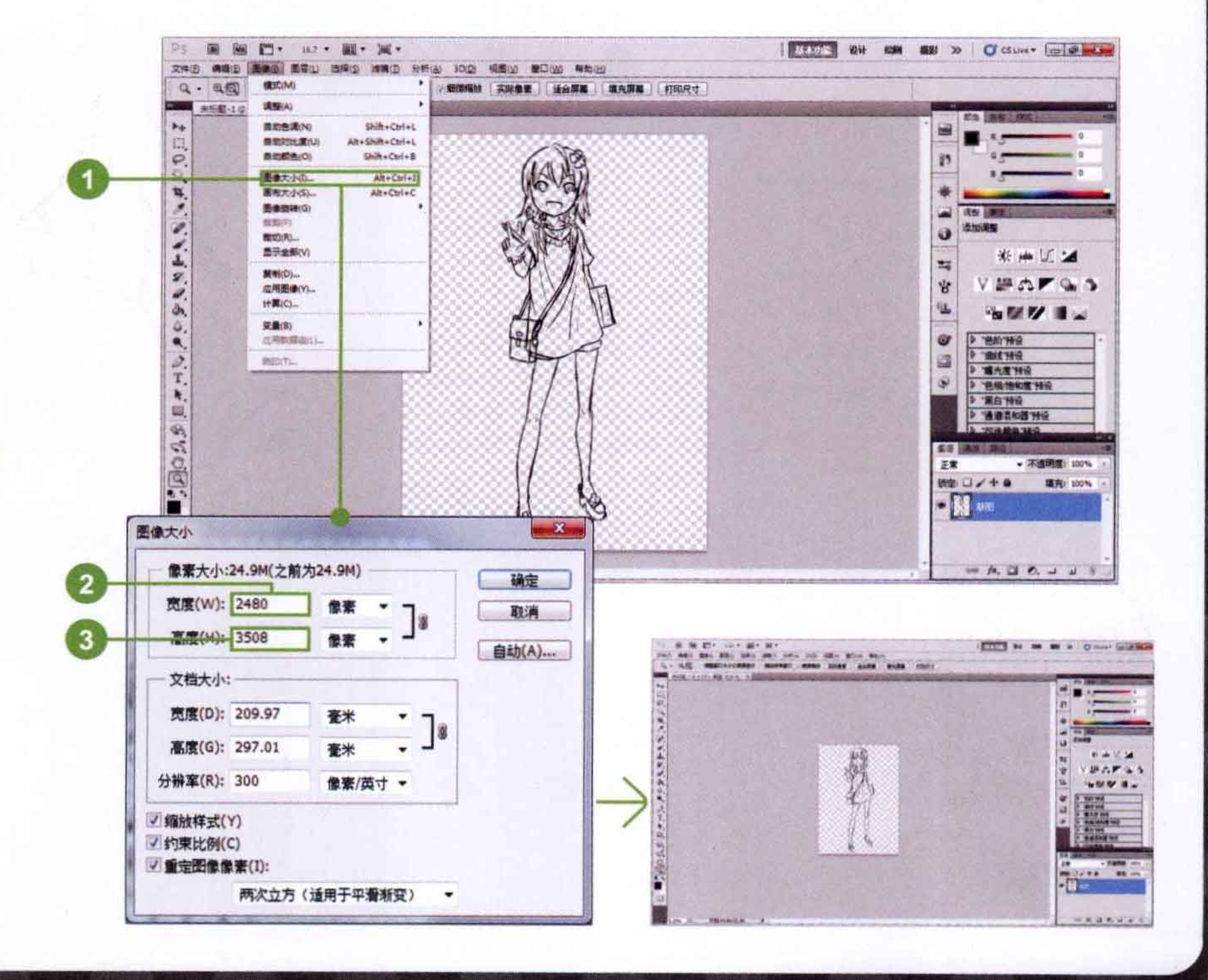
在功能列表中的【图像】→单击①【画布大小】后，在弹出的窗口中输入②【宽度】与③【高度】。A4的尺寸为宽度210mm，而这个例子增加到300mm，高度就维持原样吧。接下来是选择④【定位】来决定要增加或是减少的空间在哪个部位。定位的位置可以选择在中央、四个角落以及各边的中点，全部设定完毕之后，单击【确定】按钮即可。



3 缩小图像尺寸

若想要与照片一样，直接缩小图像的尺寸的话，那就要使用【图像大小】。在功能列表中的【图像】→单击①【图像大小】后，在弹出的窗口中输入②【宽度】与③【高度】，最后单击【确定】按钮。图像的宽度与高度就会变成指定的像素或是比例。

缩小尺寸再存储之后，就无法恢复原来的状态了。这里要注意的是，曾经缩小过的图像再放大，画质也会因此而降低不少。



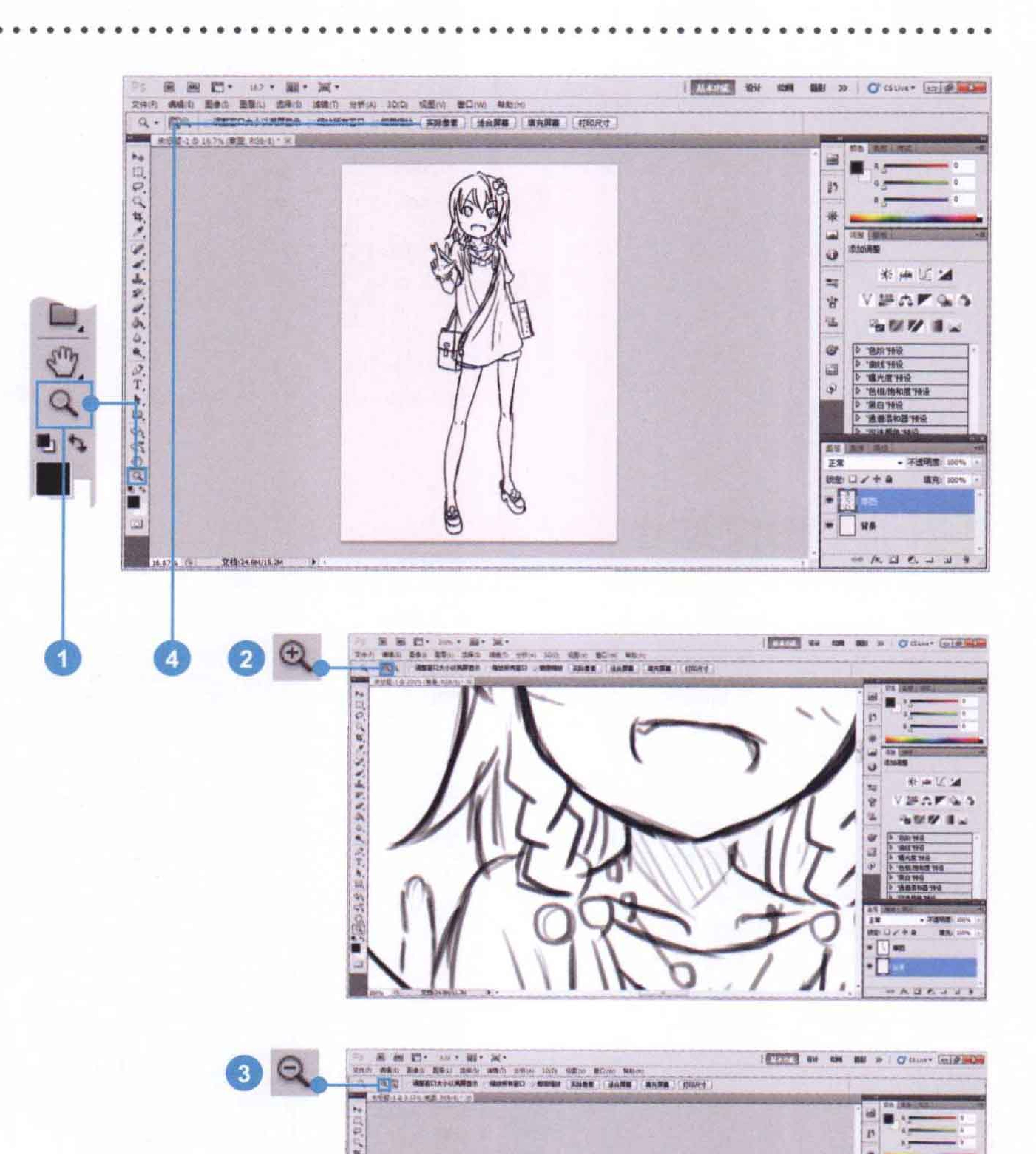
Step 6 图像的放大、缩小和移动

使用缩放工具可将图像放大或是缩小来帮助绘图。缩放显示层级超过500%的时候，像素点的方格就会变得非常明显。要放大到更高的层级时，就可以使用手形工具来移动位置。

1 影像的放大、缩小

首先选择工具面板中的①【缩放工具】。想要放大显示图像的话，就开启控制面板的②【放大】；相反的，想要缩小显示图像的话，就开启控制面板的③【缩小】。在开启②【放大】的时候，拖曳想要放大显示的地方，另外单击的话可以放大或缩小。

另外单击工具面板中的④【适合屏幕】的话，就会将整张图像放大或缩小到符合工作窗口的大小。学会这个功能的话，对于绘制方面将会有非常大的帮助哦！



键盘右边附有数字键的话，按【Ctrl】+【+】或【Ctrl】+【-】就可以放大或缩小图像，而苹果电脑则是使用【Command】+【+】或【-】来放大或缩小图像。



2 显示位置的移动

2-1 使用手形工具

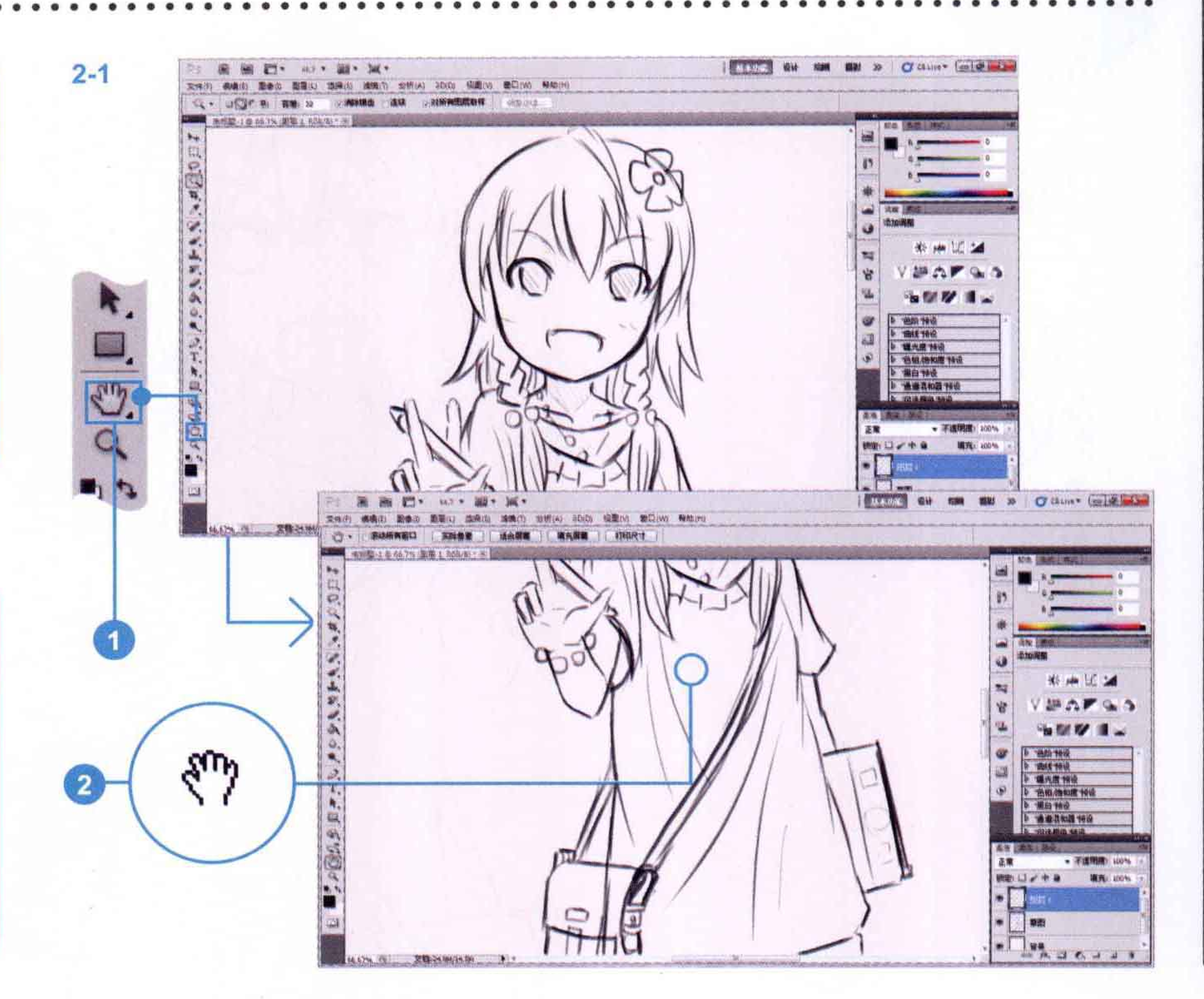
选择工具面板中的①【手形工具】后，鼠标变成手的形状以后，就可以反复拖曳画面来到目的位置。

而且就算选取的是工具面板中的其他工具，只要按下【空白键】的话，鼠标就可以暂时变成手的形状，功能也会跟【手形工具】一样哦！

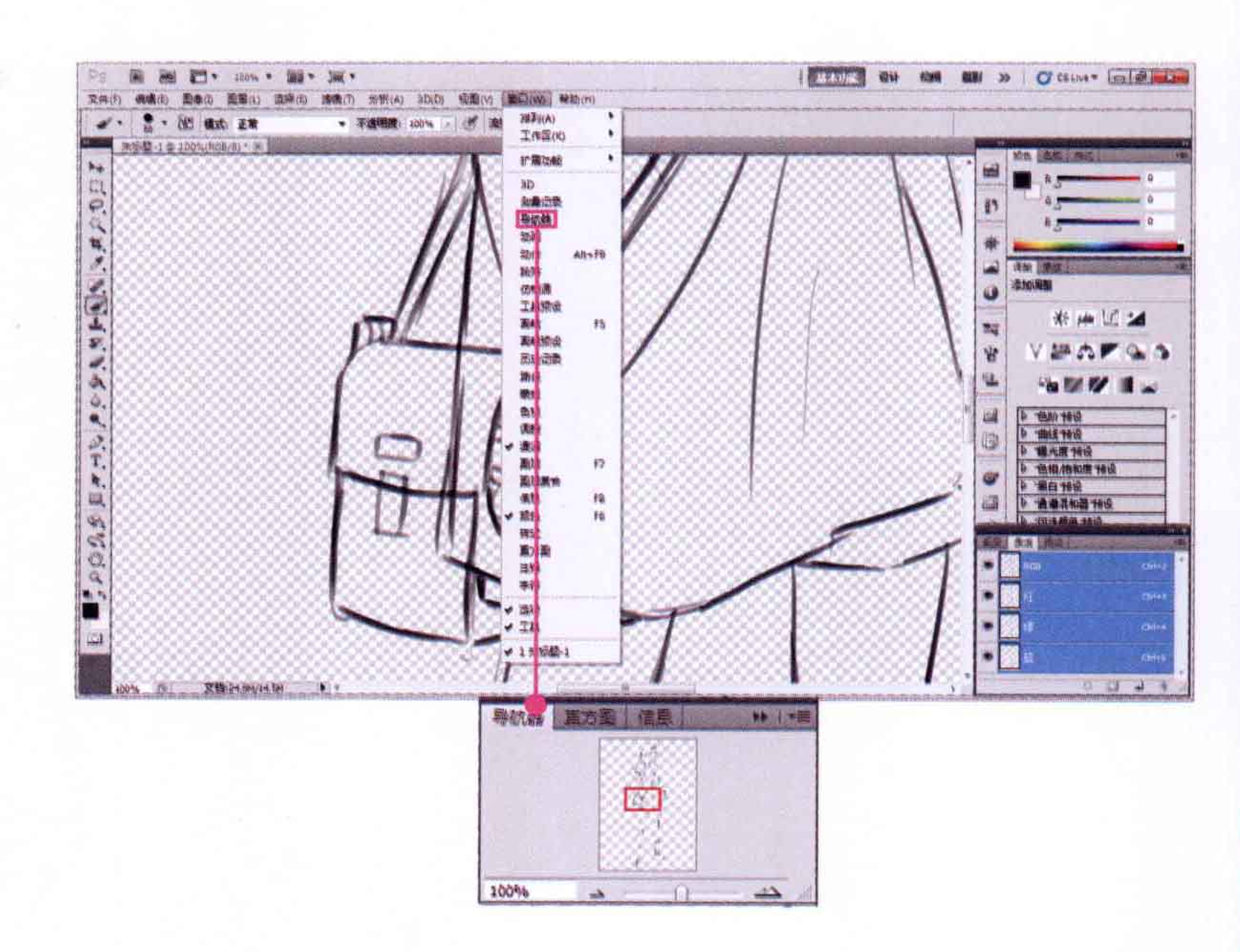
2-2 使用导览器

Photoshop CS5默认并没有导航器面板，在功能列表中的【窗口】→单击【导航器】之后，打开导航器面板。导航器面板中的红框范围，就是目前工作区所显示的图像，在导航器面板上拖曳红框的话，就可以直接移动工作视窗中所显示的部分。

2-1



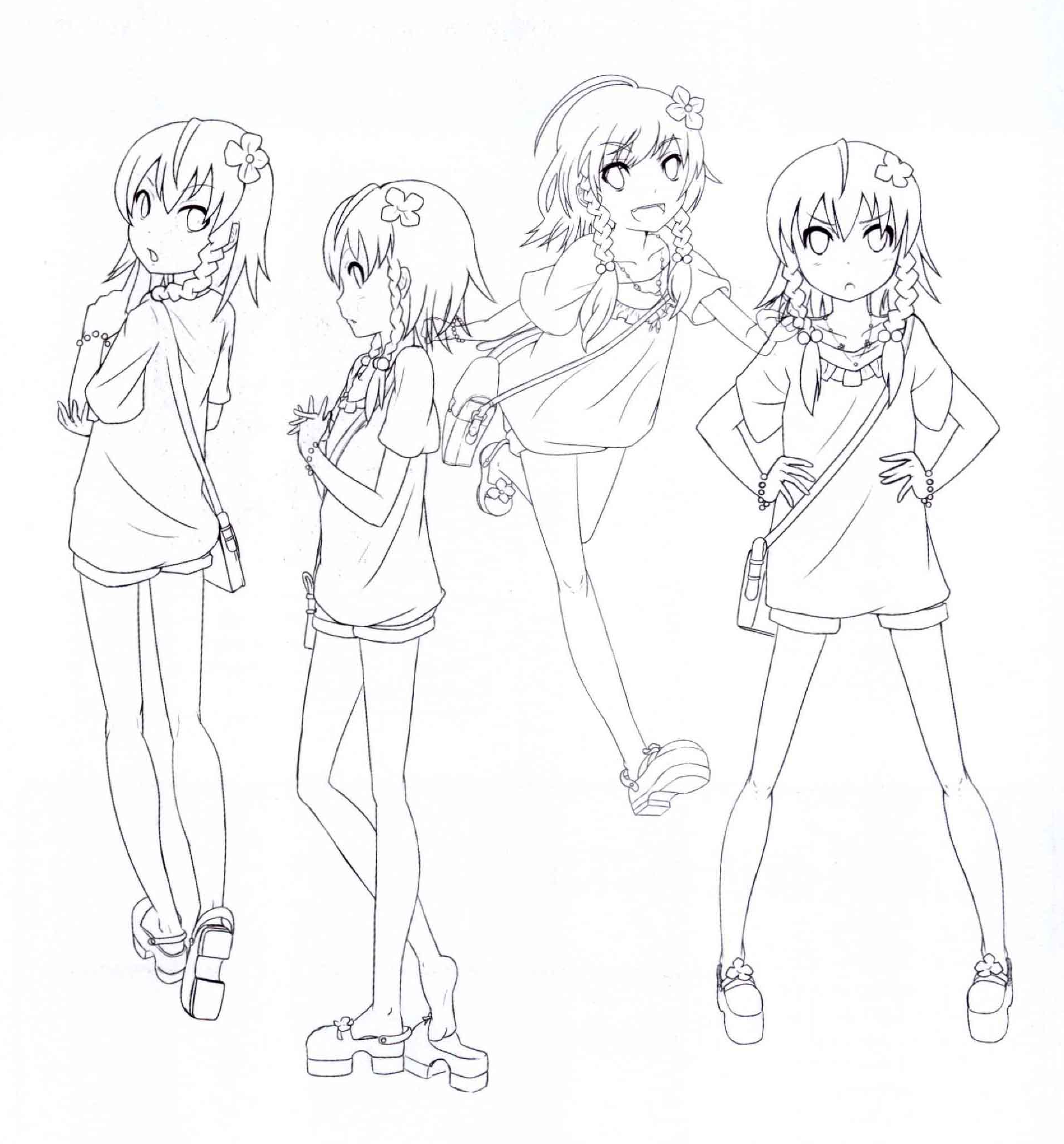
2-2





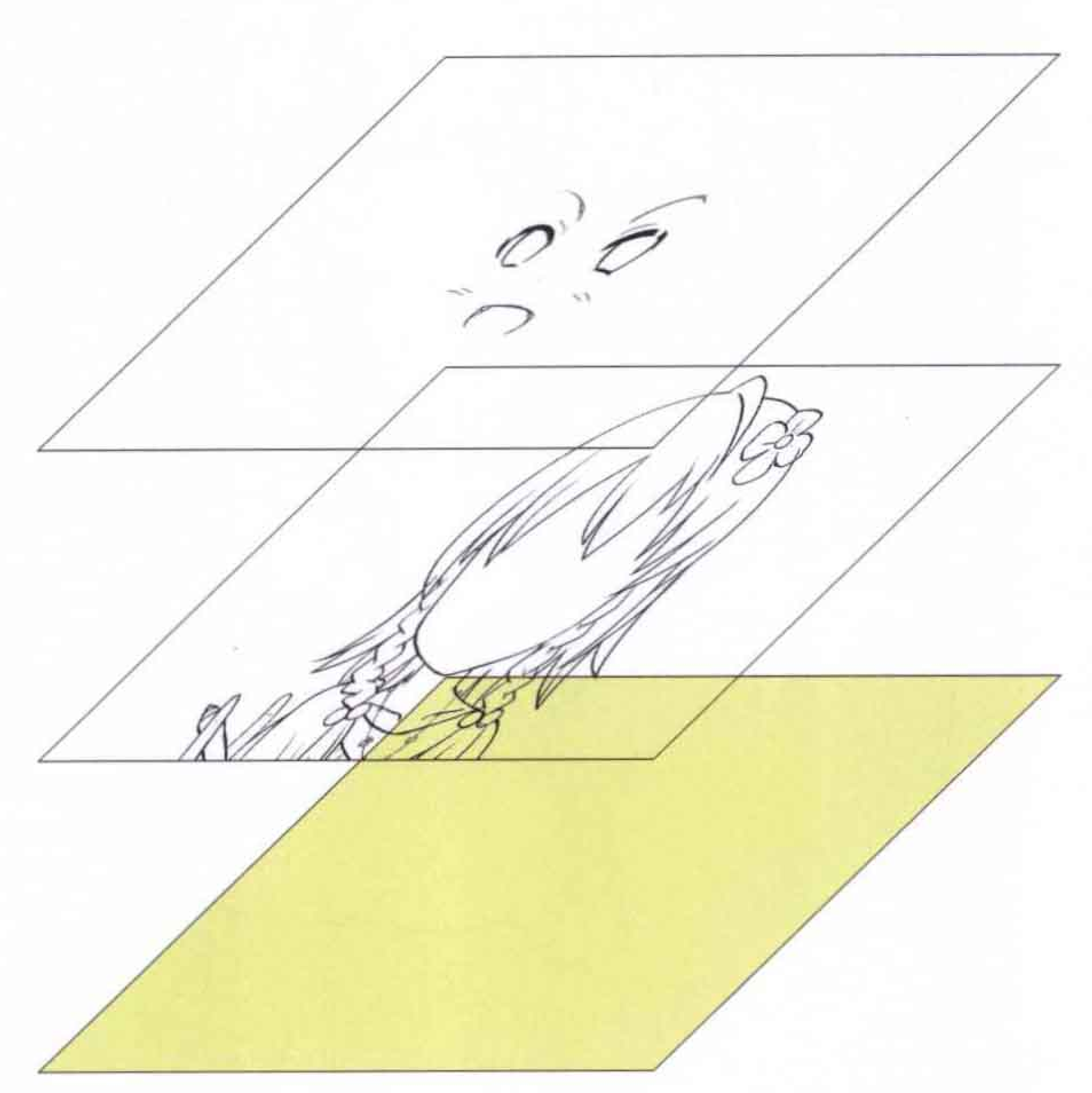
画一画线稿吧！

记住图层的使用方法。



Basic 1 图层的基本常识

图层在Photoshop中是最常用的功能之一，使用图层功能，可以把数张图像组合起来，变成一张完整的作品。使用图层功能的话，不管是要重新画或是重新上色，都会变得相当轻松。

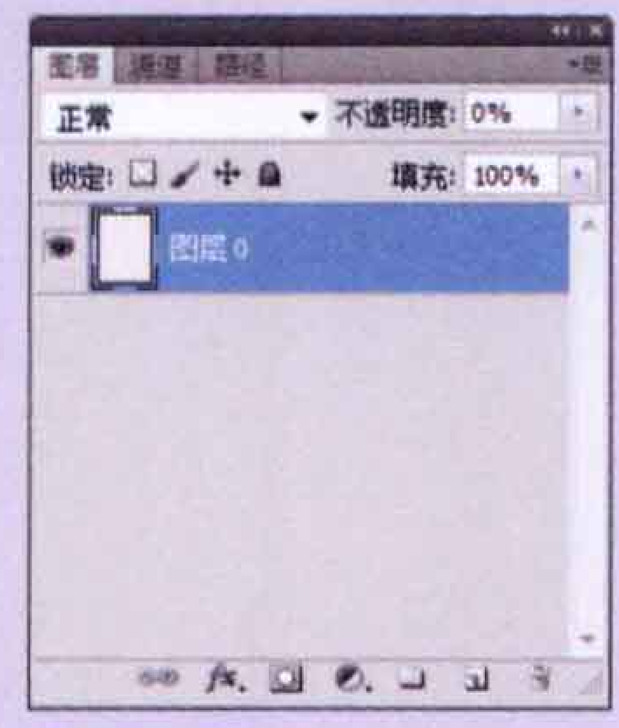




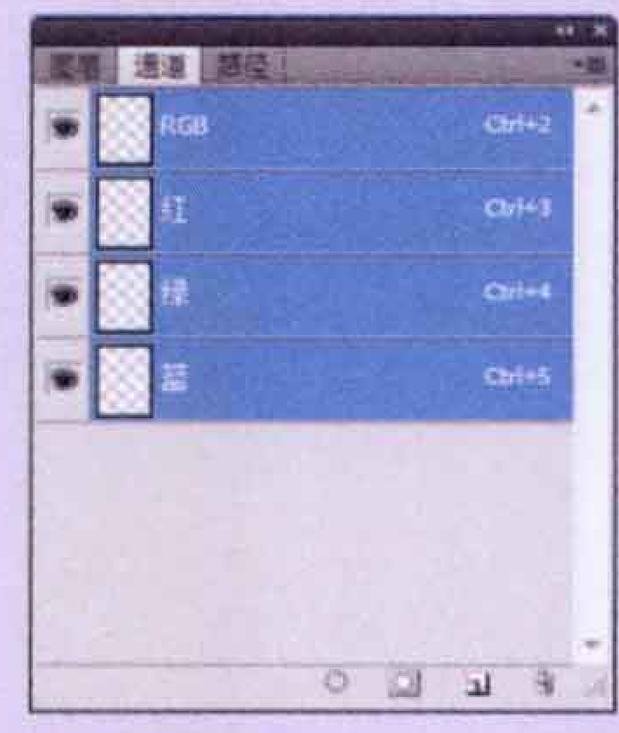
图层就像是数张透明薄膜堆叠在一起一样，透过透明的部分就可以看到下面的图层。了解图层的意义之后，不只在修图上会更加方便，要在图上附加特殊效果也变得非常容易了。

Tips 图层面板的群组

系统默认管理图层的图层面板、通道面板及路径面板一起放在同一个群组里面，单击上面的标签就可以在这些面板间相互切换。如果不小心关掉图层面板的话，可以在功能列表中的【窗口】→单击【图层】，就可以开启图层面板了。



●图层面板



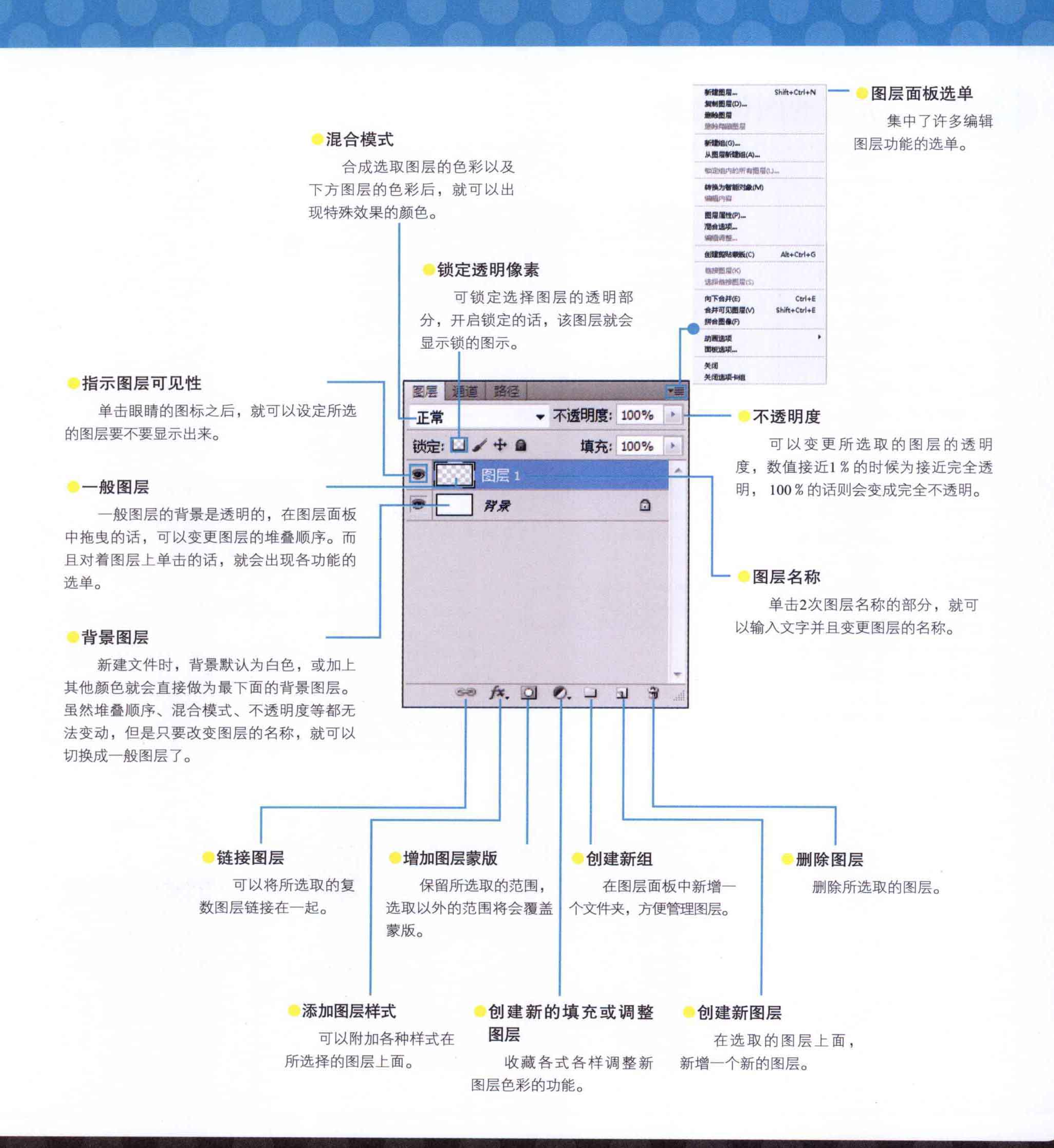
●通道面板



●路径面板

Basic 2 图层面板的基本常识

在图层面板上会显示全部的图层，并且一起集中管理。设定图层的可见度、建立新图层、删除图层等功能，都可以在图层面板里找得到。



Step 1 建立新文件吧

首先建立两个新的图层，其中一个图层使用透明背景来书写，线条清晰易见，所以将背景涂白。

1 准备一张新的图像文件

1-1 新建文件

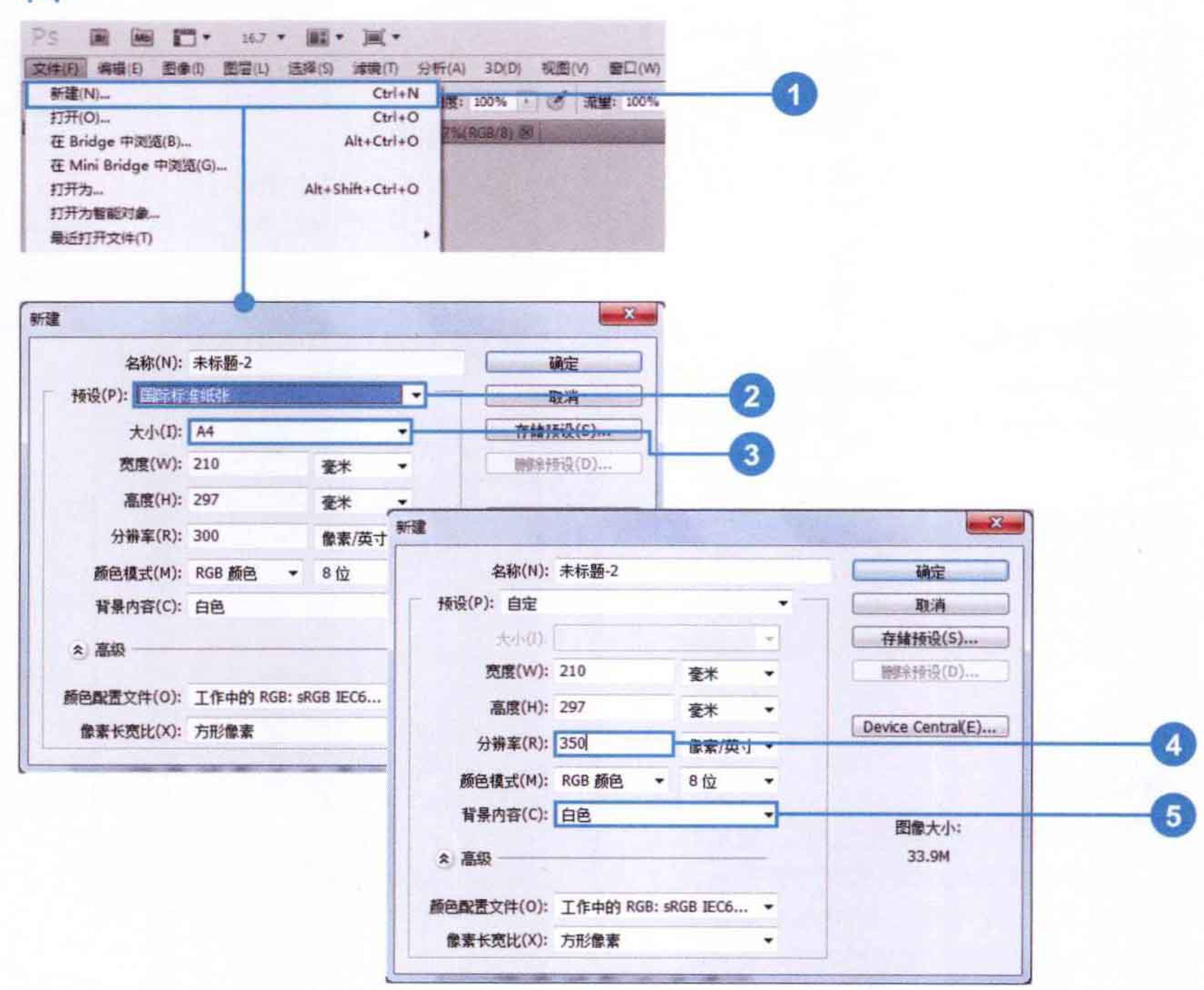
单击功能列表中的【文件】→单击【新建】。在弹出的窗口中，【预设】选择【国际标准纸张】、【尺寸】选择【A4】、【分辨率】输入350、【背景内容】选择【透明】之后，单击【确定】按钮即可。其中分辨率350为商业印刷所需要的，如果是家庭用的打印机的话，分辨率调整为300就可以了。

1-2 窗口中的显示

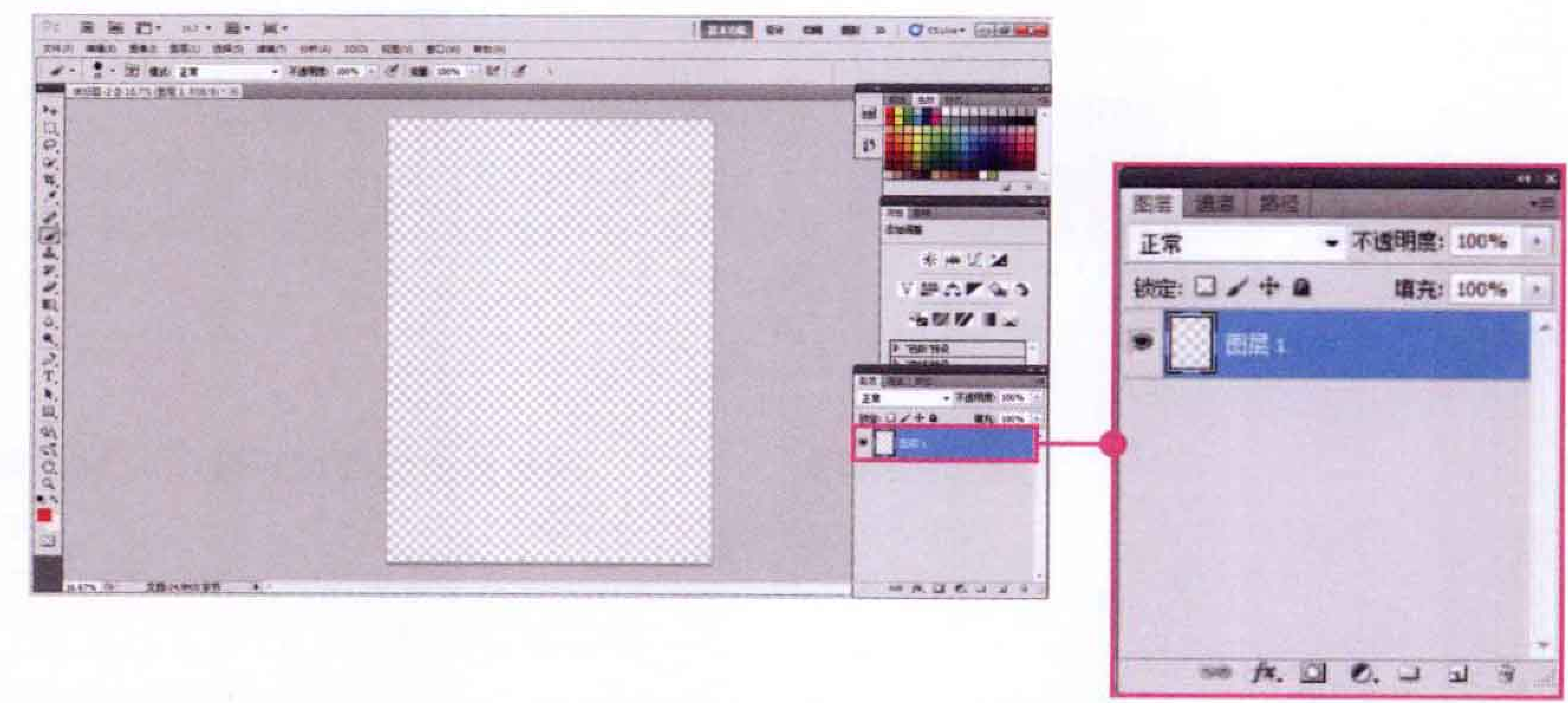
文件窗口中，在背景是透明的时候，会以白色方格与灰色方格交叠的形式来表示透明的状态。这时会在图层面板中，显示【图层1】的名称。

要存储文件的时候，从功能列表中的【文件】单击【存储为】之后，选择PSD的格式来储存（即Photoshop的标准格式）。

1-1



1-2



2 将图层涂白

2-1 颜色的选择

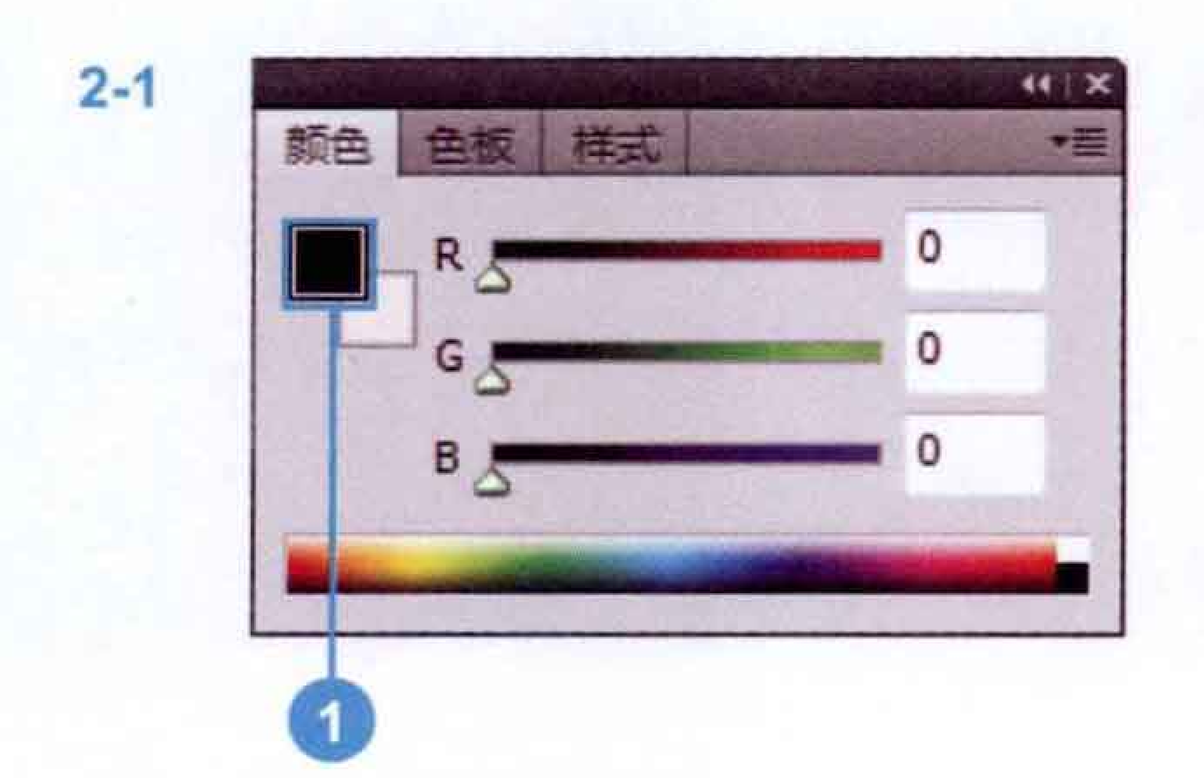
如果就这样让背景色显示为格子状的话，会让所画的线条变得难以分辨。因此，要将最初的图层涂白，让这个图层作为背景来使用。

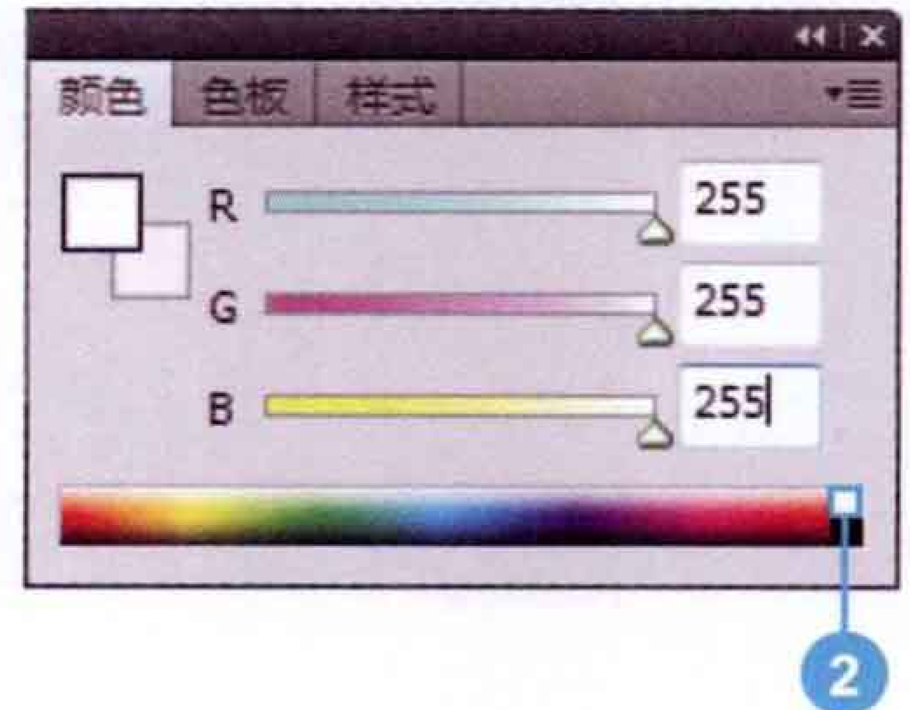
首先选择要涂满的颜色，在颜色的面板中单击【前景色】，然后点下方颜色曲线图右上角的白色方块，【前景色】就会变为白色。

2-2 将图层涂满

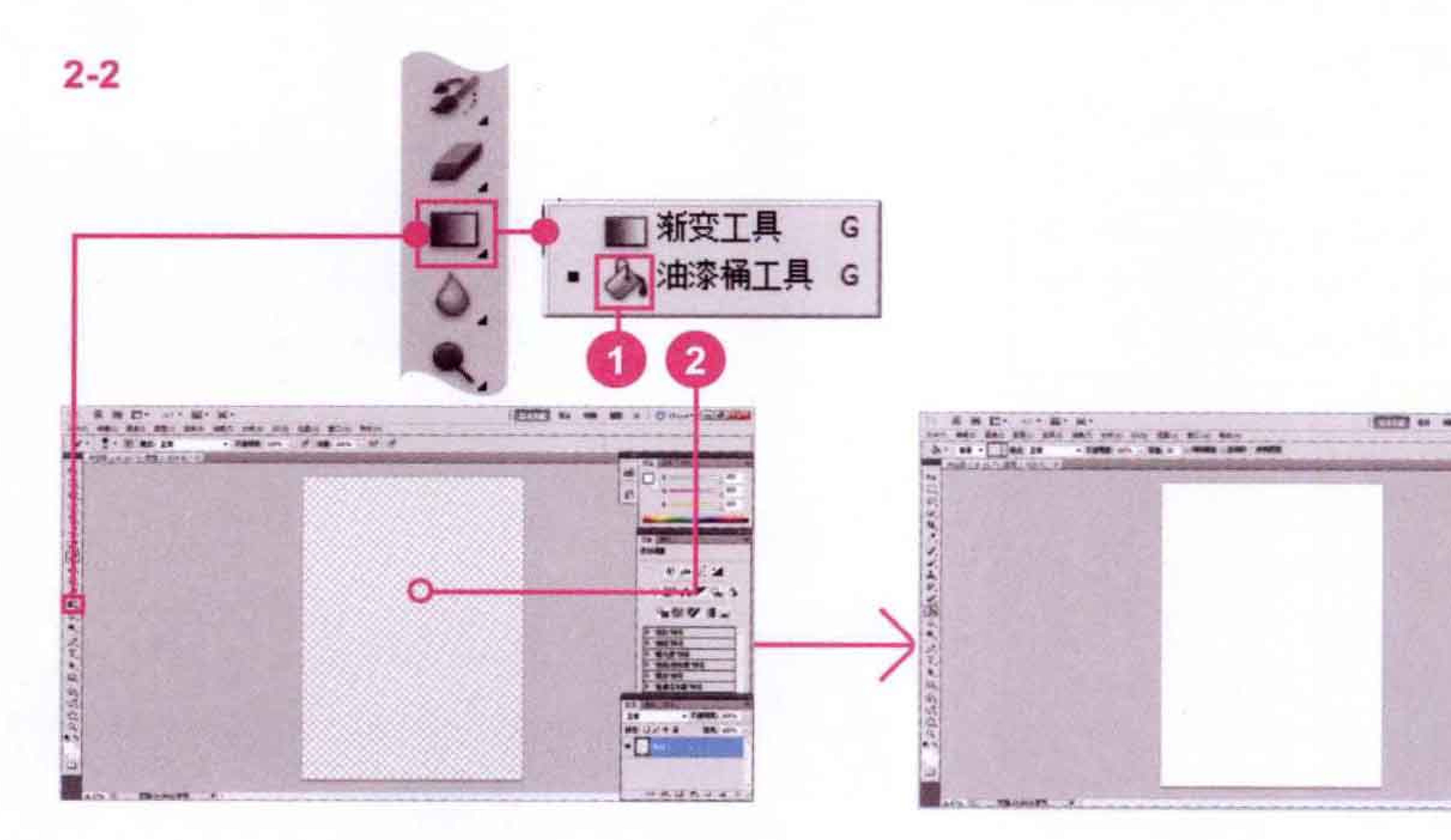
在工具面板中选择【油漆桶工具】后，单击工作区域的画面，就可以把图层涂白了。

2-1





2-2



3 建立新图层

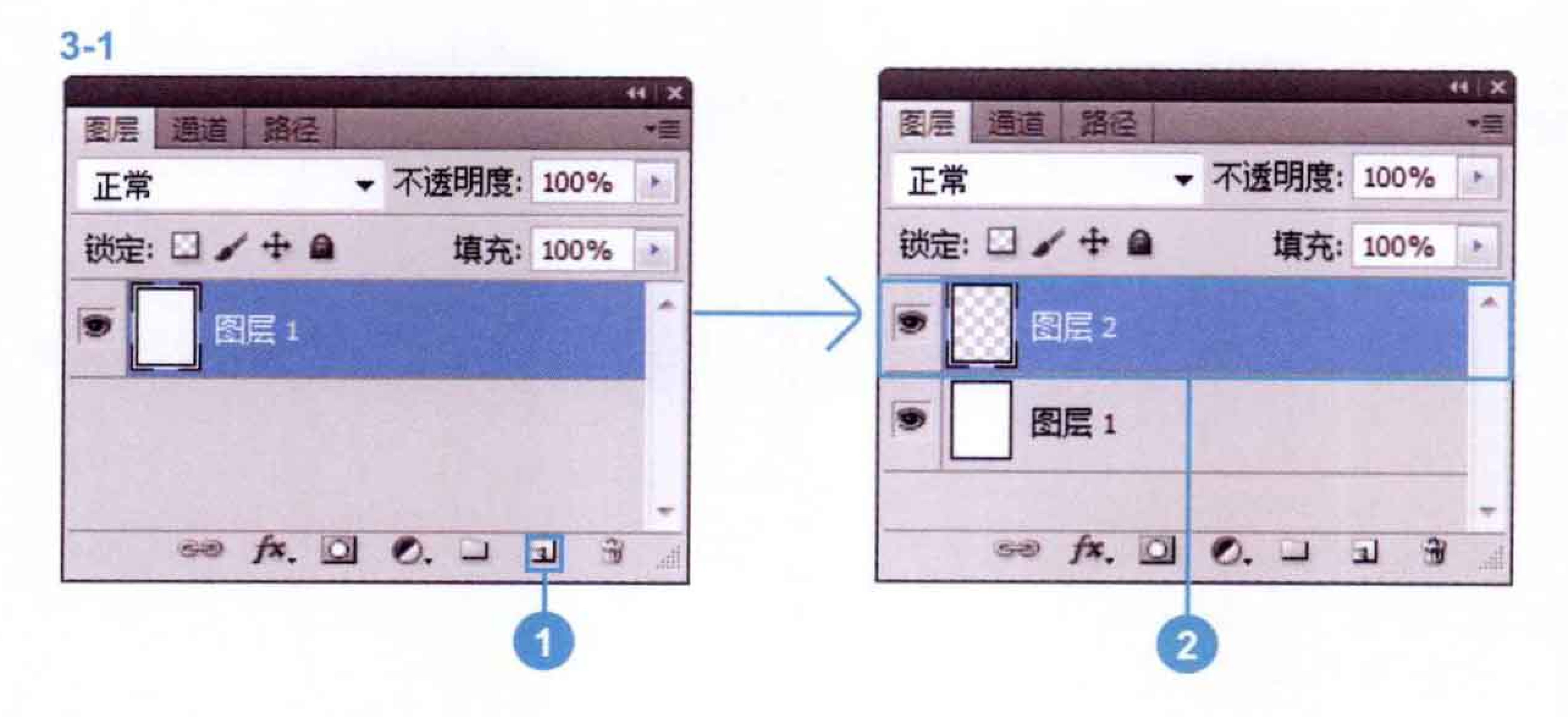
3-1 新增图层

为了要描绘线稿，接下来就要建立一个新的图层。单击图层面板中的【创建新图层】，就会新增一个【图层2】，这时新增的图层背景会是透明的。

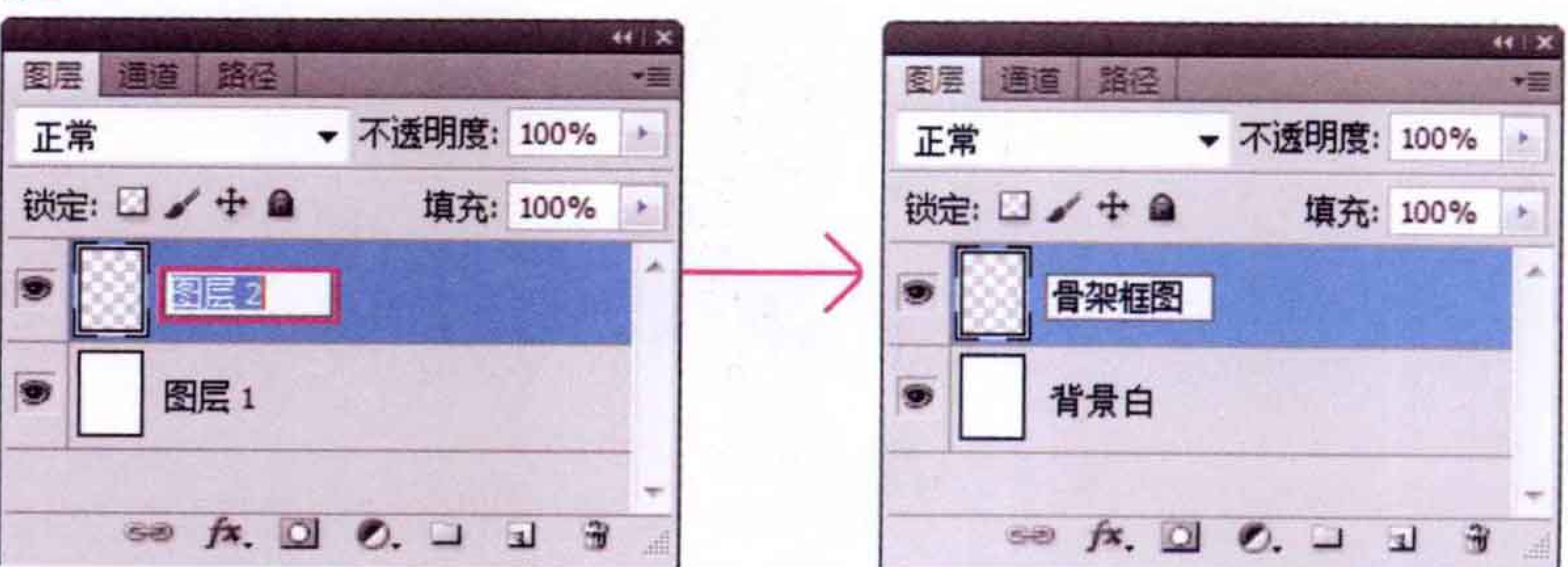
3-2 对图层重新命名

双击图层的名称之后，就可以在名称框内输入文字。这里把【图层1】改为【背景白】，【图层2】改为【骨架构图】。

3-1



3-2





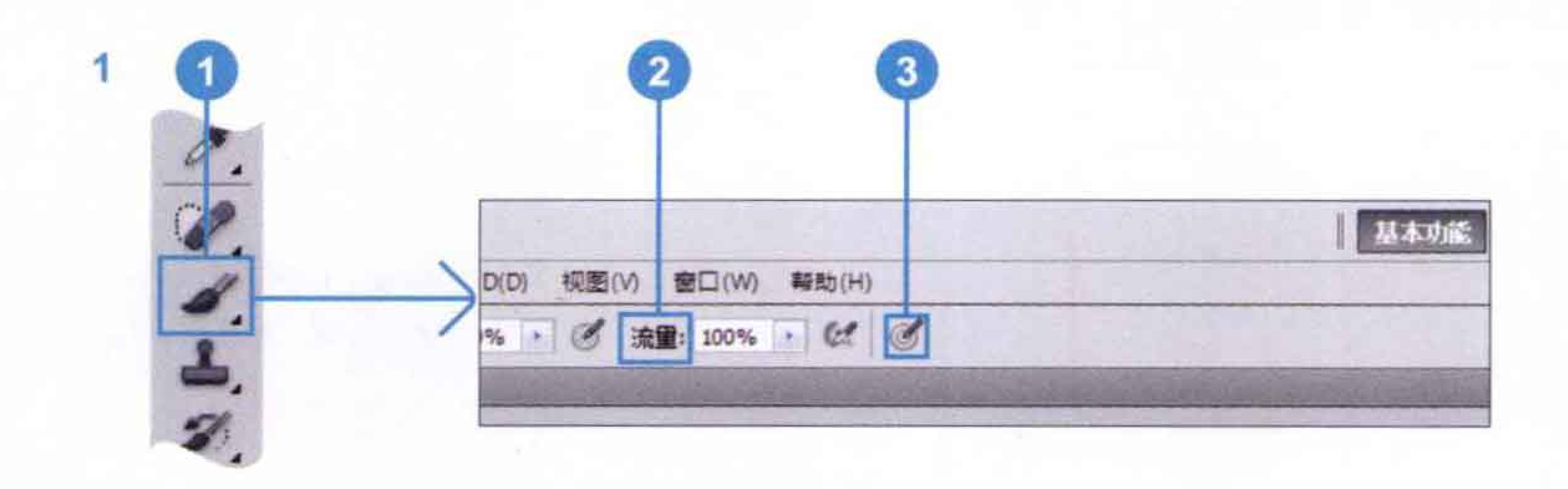
准备线稿用画笔

本单元讲的是对应绘图板的笔触（绘图板的压力）长度与宽度变化。要注意的是Photoshop CS5之前的版本，在设定方法上会有所不同。

1 笔触感应设定

在工具面板上选择①【画笔工具】后，在控制面板上单击开启②【绘图板压力控制不透明度（覆盖画笔面板设置）】和③【绘图板压力控制大小（覆盖画笔面板设置）】。

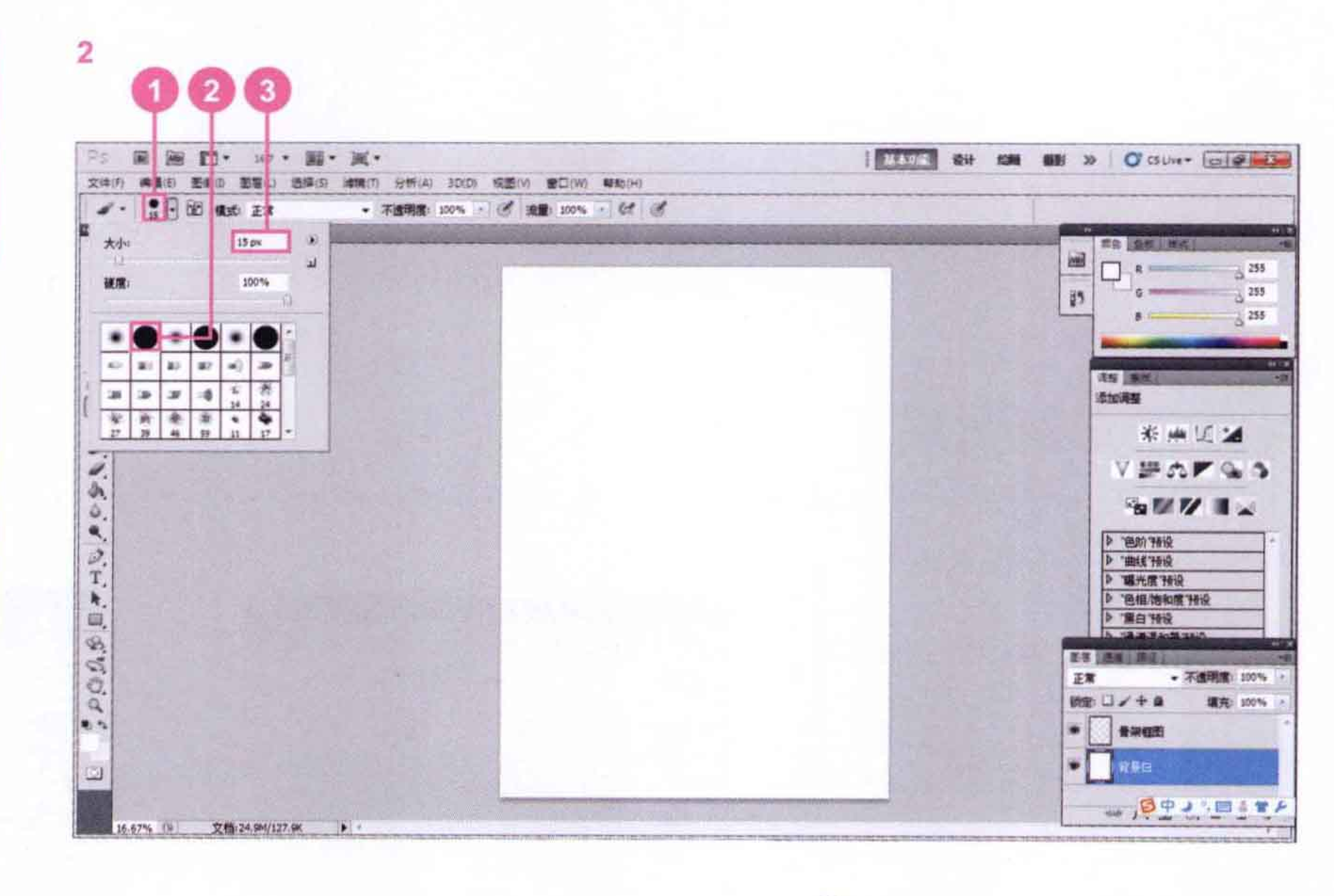
1



2 选择笔刷的种类

单击控制面板上的①【画笔预设选取器】之后，选择②【实边圆形】，然后输入③【大小】。硬度维持预设为100%即可。

2



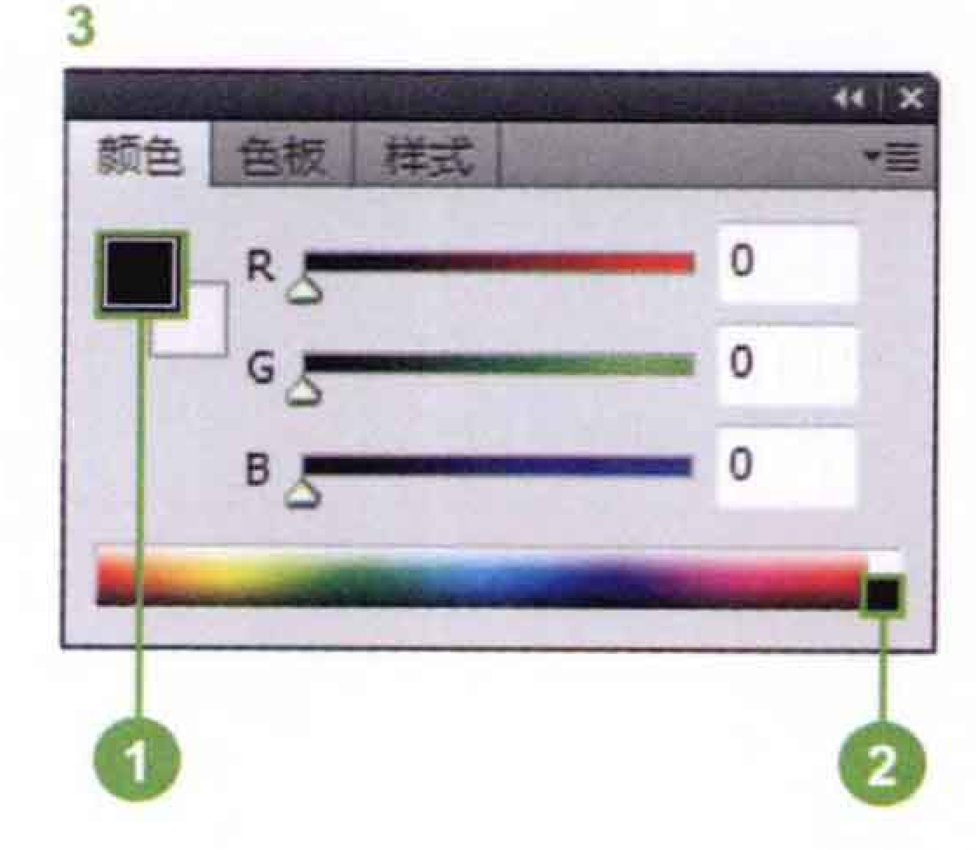
3 选择笔刷的颜色

在颜色面板上单击①【前景色】，然后单击颜色曲线图右下角的②黑色方块。要选择黑色以外的颜色时，首先在颜色曲线图中单击相近的颜色，然后调整RGB数值，进行调色。

画风会随着笔触以及绘图板不同而改变，在试画过之后再决定笔刷的尺寸吧。



3



Tips 笔刷的设定（CS5版本以前）

使用Photoshop CS5以前的版本的读者，可以依下设定笔触感应。

1 笔触感应设定

在工具面板中选择①【画笔工具】，或是在功能列表中的【窗口】单击②【画笔】。在弹出的窗口中单击【画笔笔尖形状】，接着在展开的选项中勾选③【形状动态】，然后在【大小抖动】的【控制】上面选择④【钢笔压力】。接着勾选⑤【传递】之后，在【不透明度抖动】的【控制】中选择⑥【钢笔压力】。设定完毕之后，就可以关闭画笔面板了。

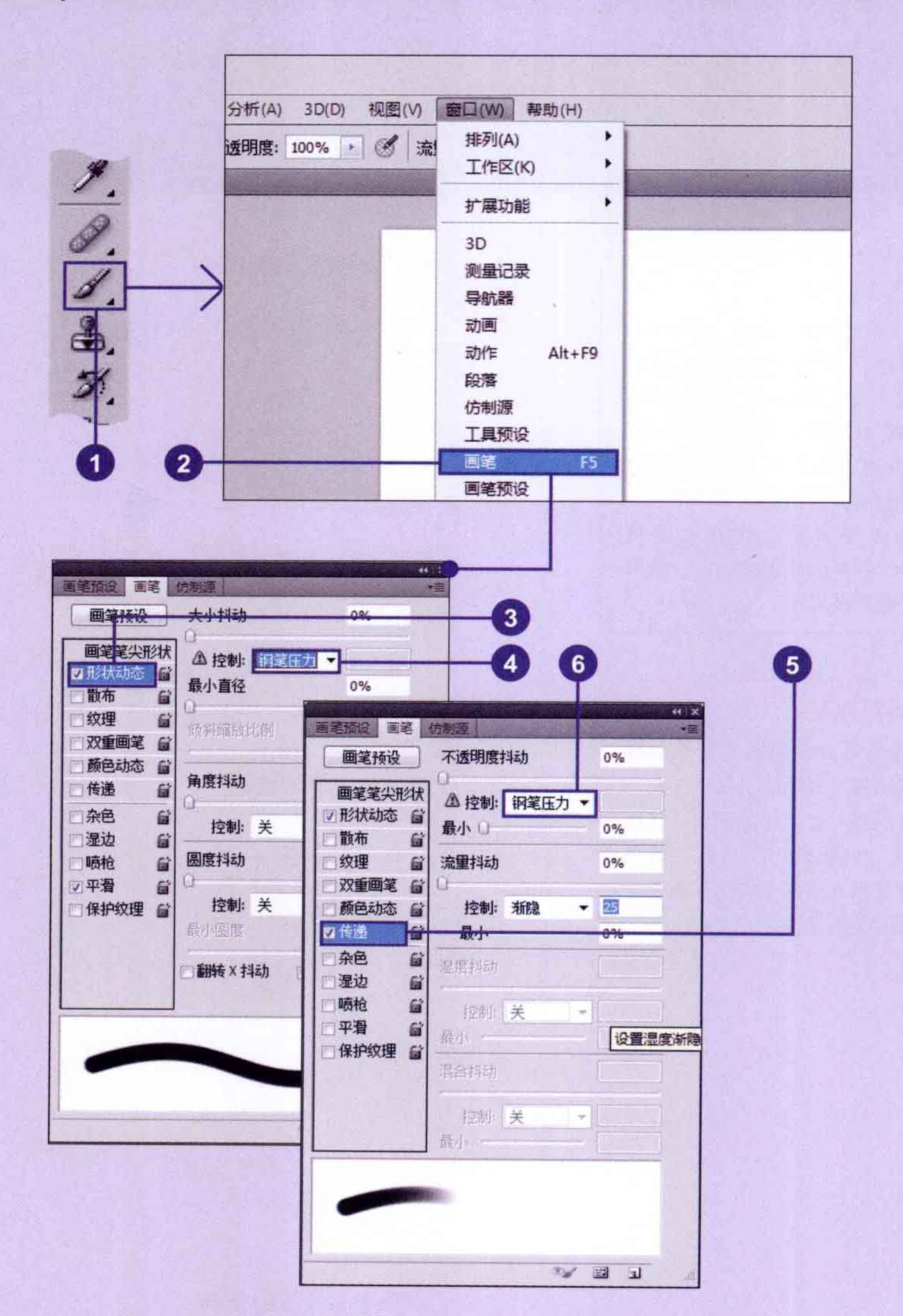
2 选择笔刷的种类

开启控制面板中的①【画笔预设选取器】，然后就可以选择②【实边圆形13px】，输入③【大小】数值。硬度则是维持预设的100%即可。

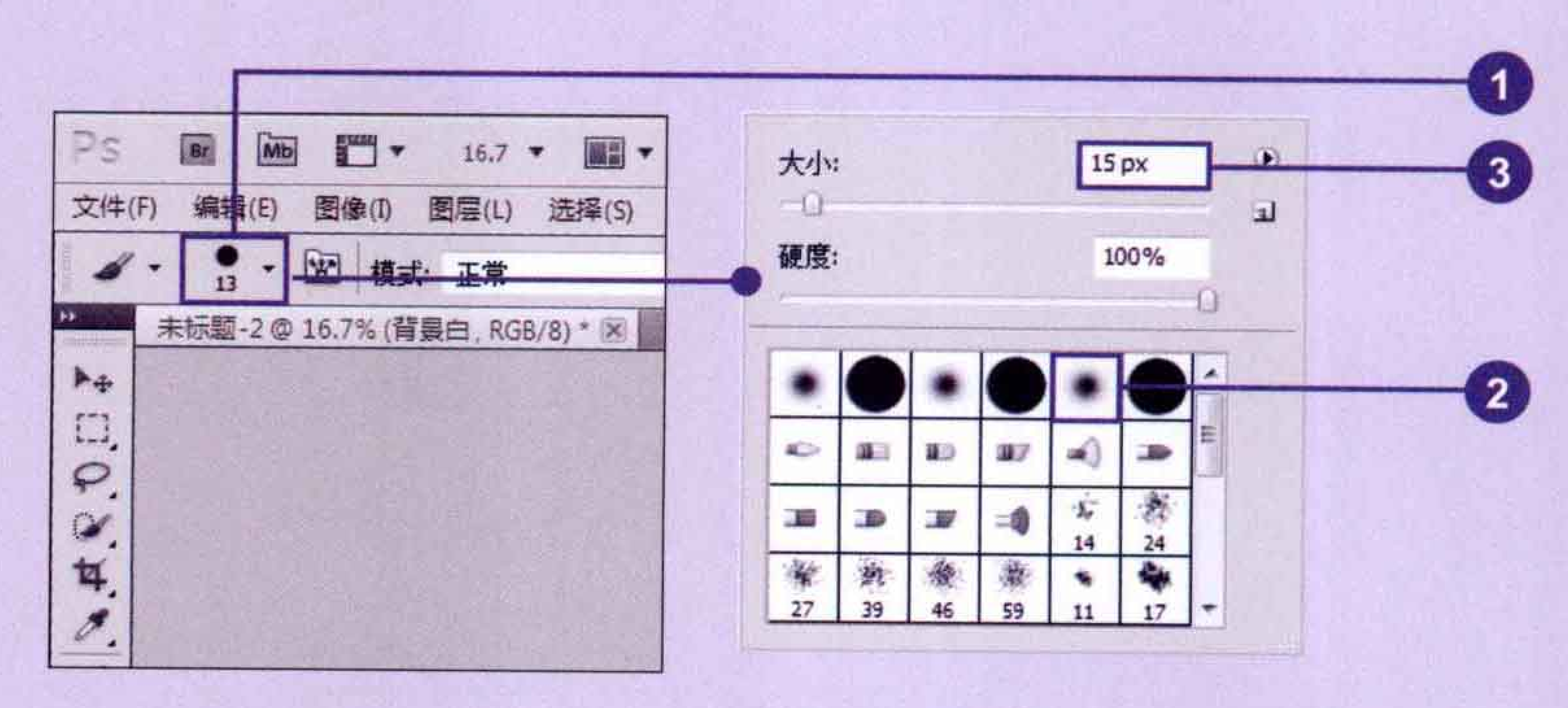
3 选择笔刷的颜色

在颜色面板中单击【前景色】，详细的设定请参考第34页。

1



2



Step 3

开始画图之前

开始画图之前，要先决定人物比例。不要太讲究细节，要直接考虑大块面积的比例。如果容易画歪，建议先拉出辅助线来帮助构图。

1 关键的3条线

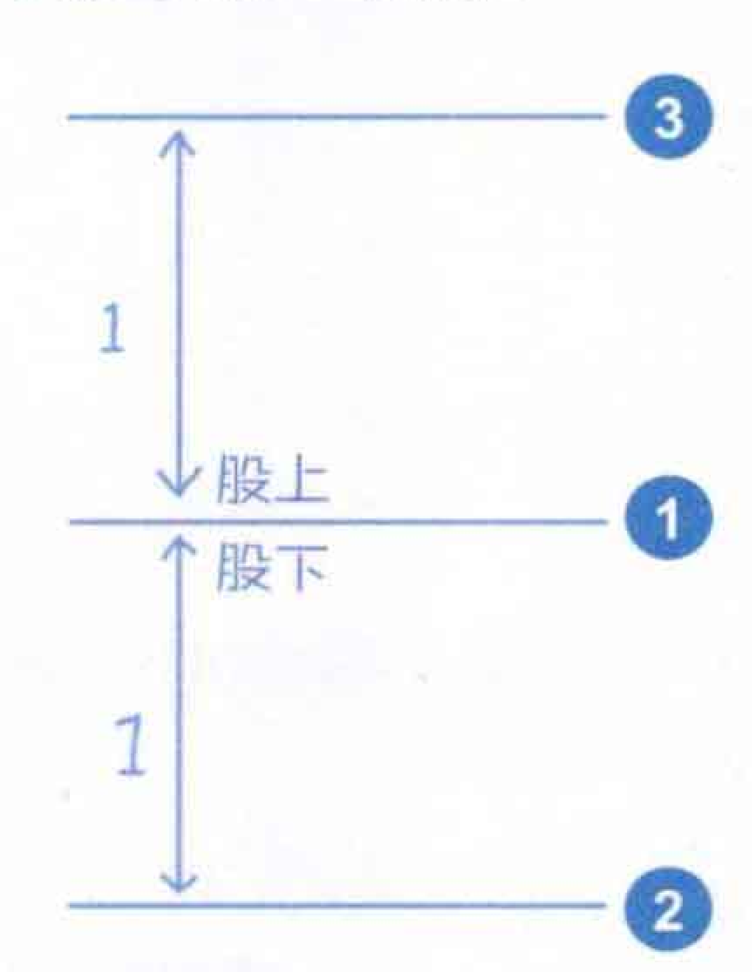
一开始先拉出股上与股下的①分界线，接着拉出脚着地的地板（地面）②，最后画上③头顶的线，这样就决定出大概的比例了，这3个位置决定了之后，再来考虑身体其他部分的比例。

股就是裤裆，约在大腿根部。股上就是大腿根部以上；股下则是大腿根部以下。

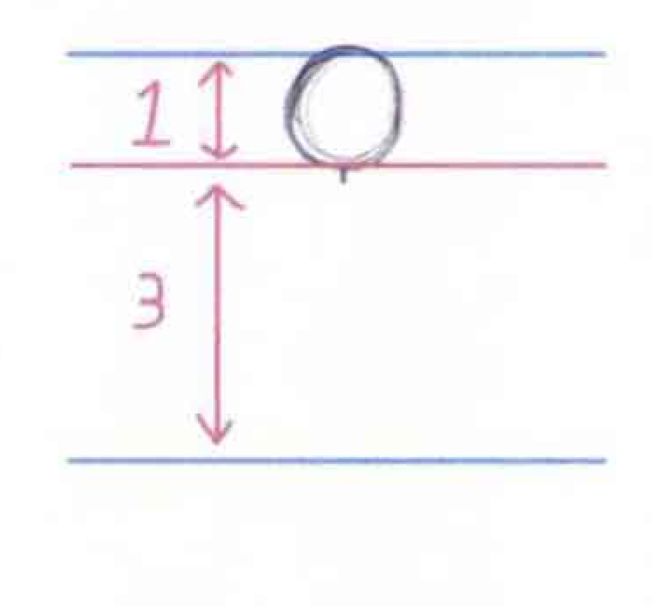
2 辅助线的活用

拉出辅助线的话，就可以直接把线稿描在辅助线的图层上面，完成之后就可以轻松地删除。若想只使用工具面板中的画笔工具来画，可让别人按着【Shift】键就可以画出漂亮的直线了。

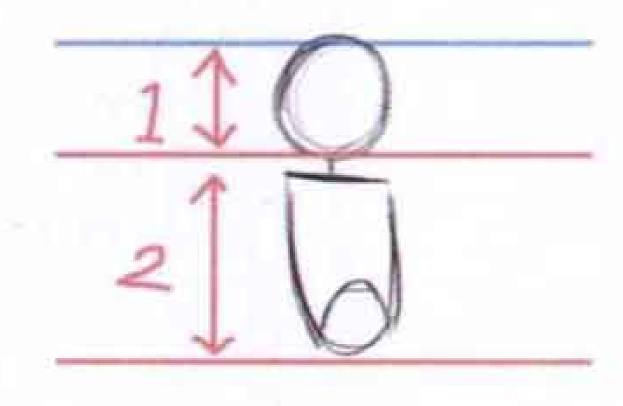
●股上与股下的比例



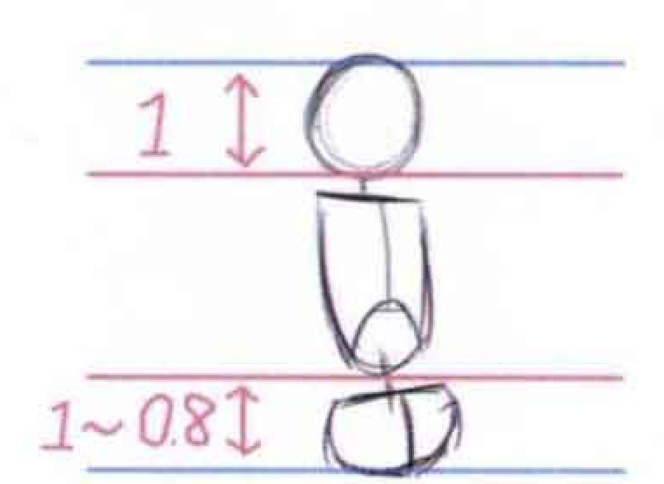
●头与股上之间的比例



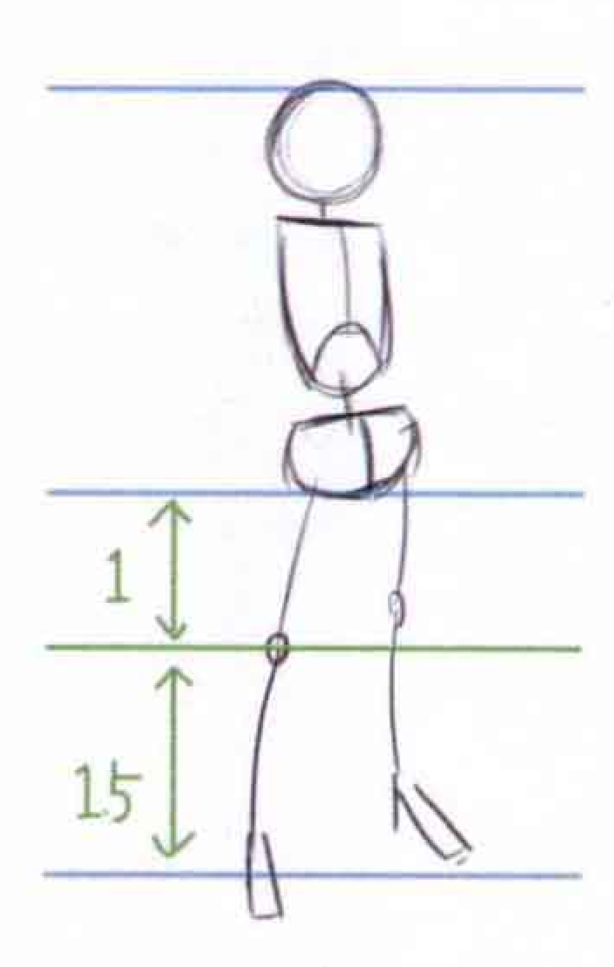
●头与身体的比例



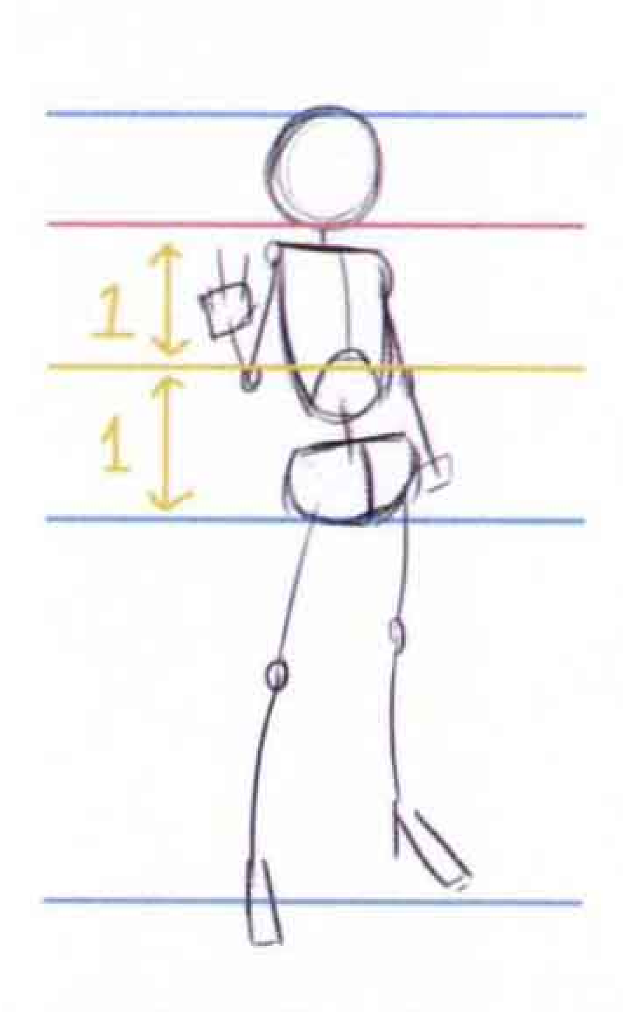
●头与腰的比例



●膝上与膝下的比例



●肘上与肘下的比例



Tips 显示标尺

觉得画辅助线很麻烦的时候，使用标尺会变得相当方便。

1 显示尺标

功能列表中【视图】→单击【标尺】。

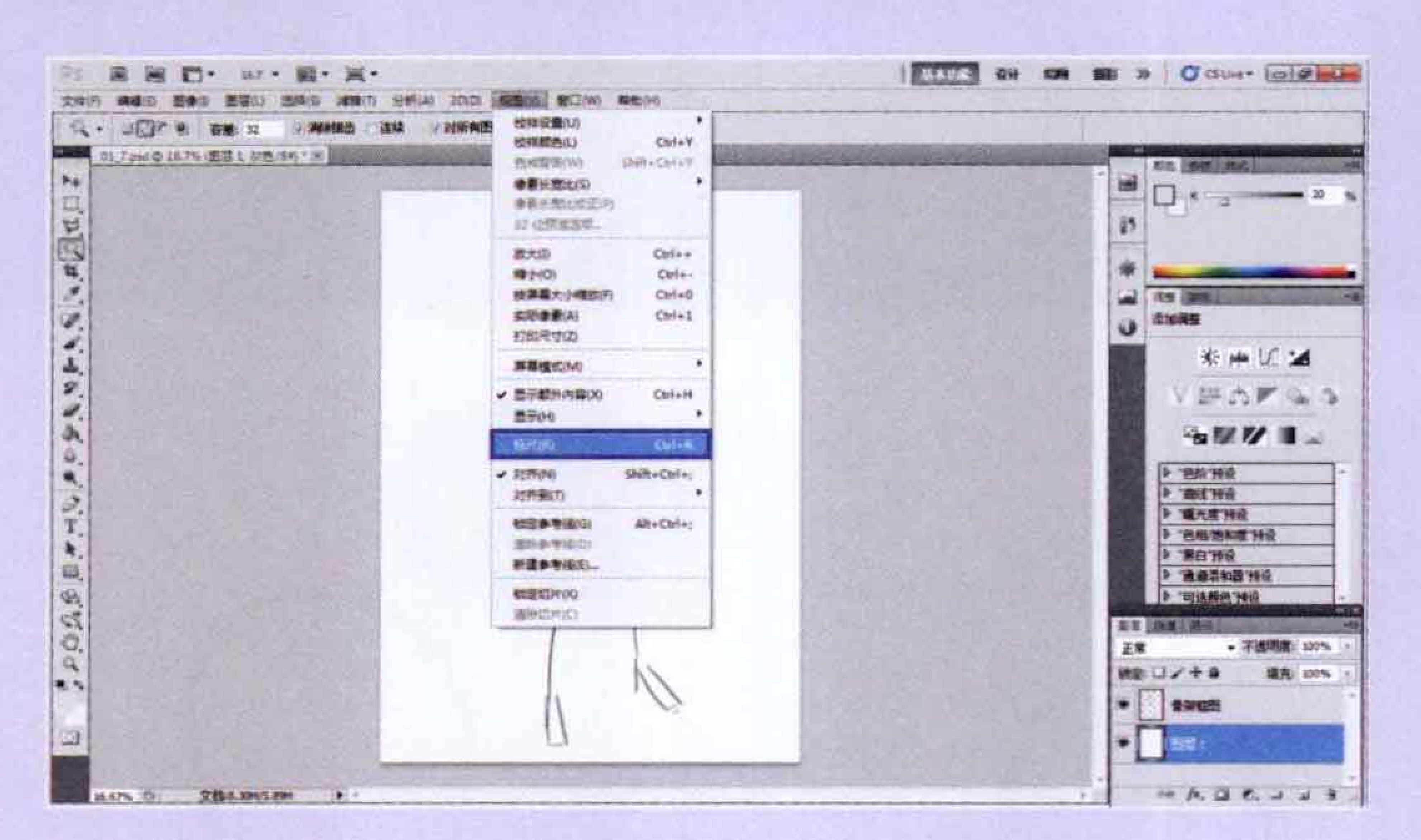
2 加上标尺参考线

在文件视窗的上方与左侧出现标尺之后，从上方或是左侧的标尺拖曳的话，就可以加上水平或是垂直的标尺参考线了。

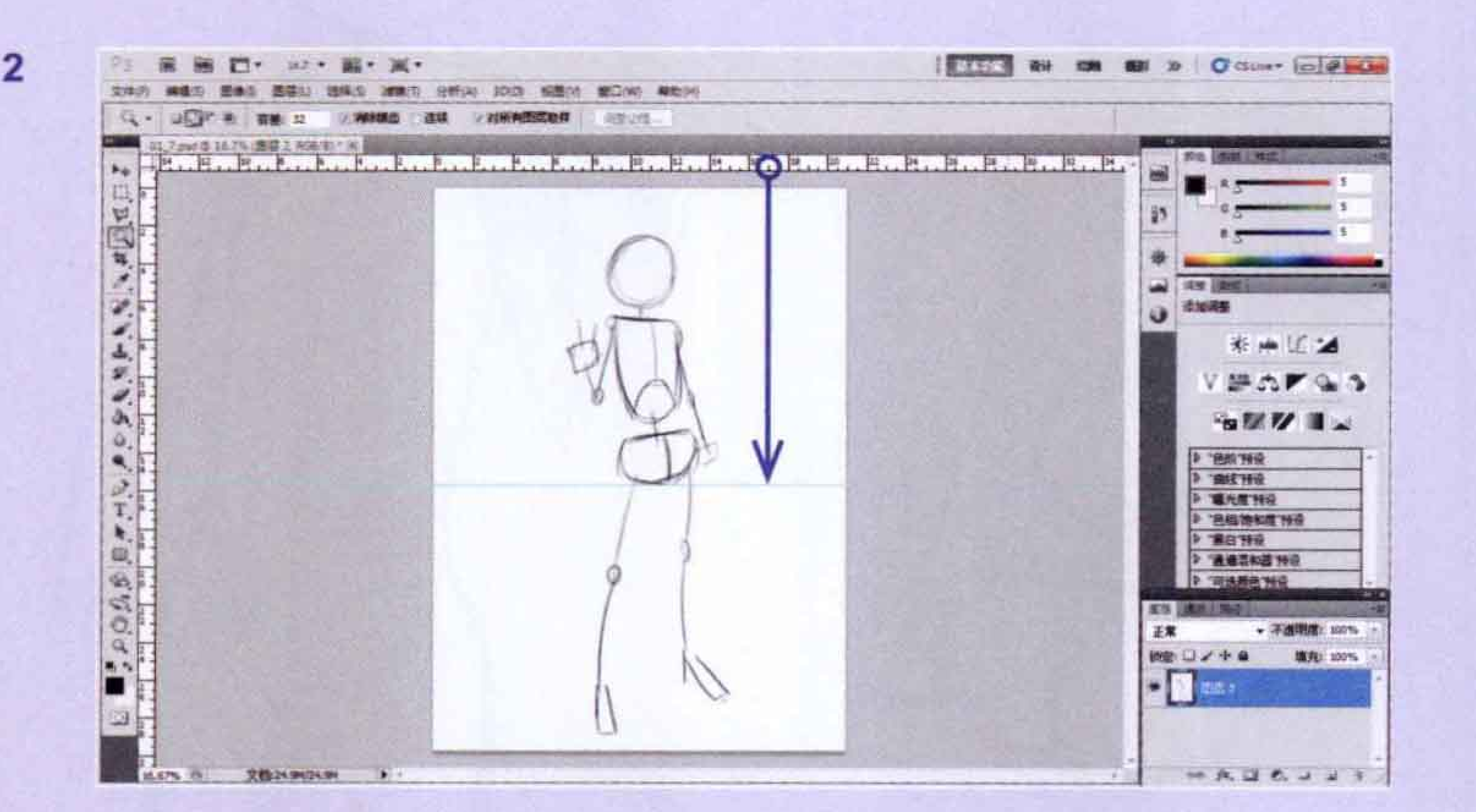
3 移动与删除标尺参考线

选择工具面板上的【移动工具】，直接拖曳标尺参考线的话，就可以移动了。想要删除标尺参考线的话，把标尺参考线拖曳到上方或是左侧即可。

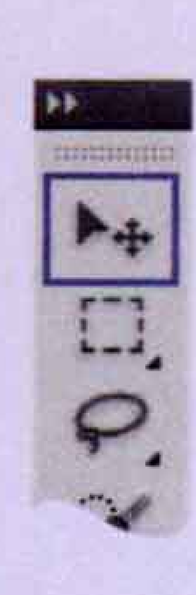
1

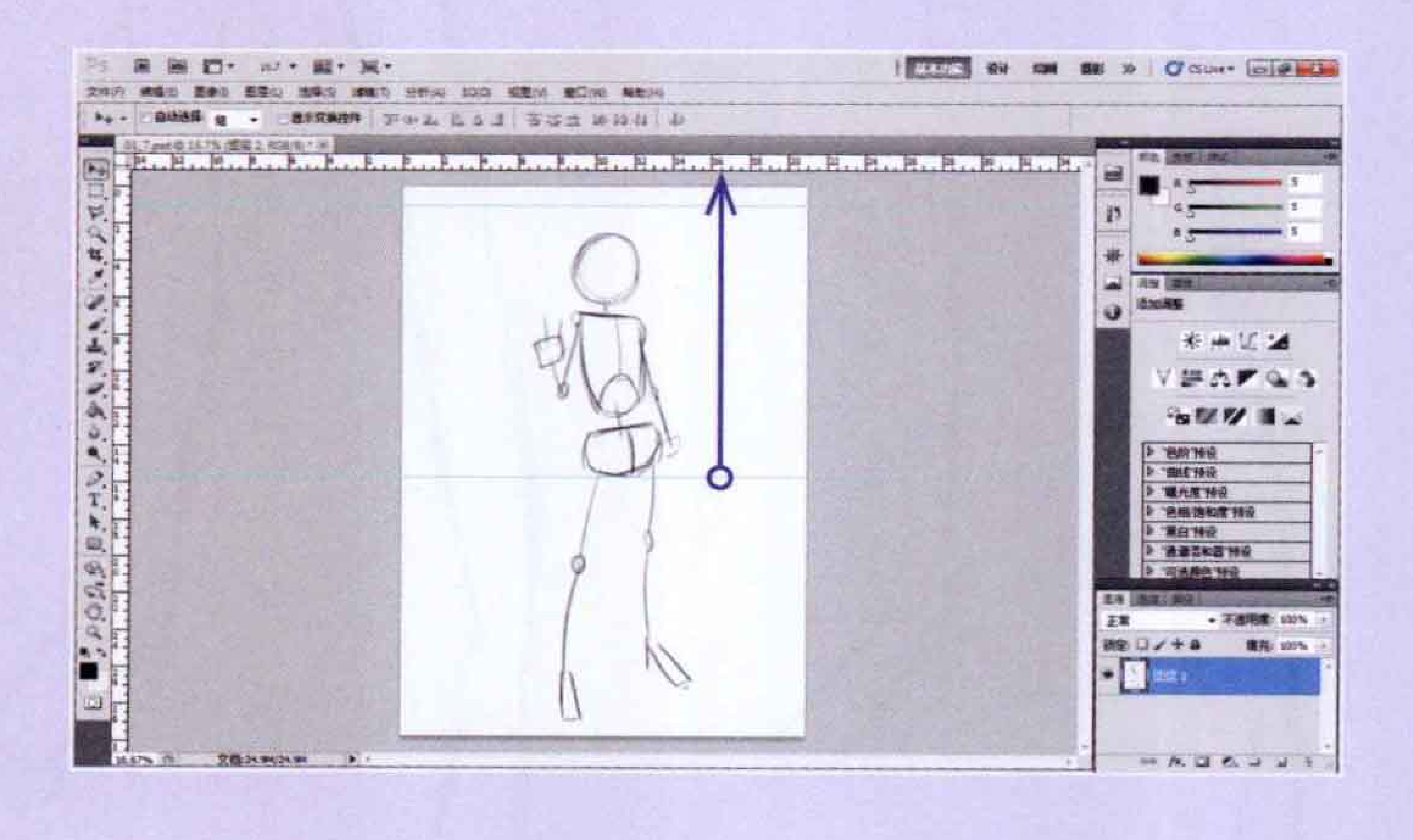


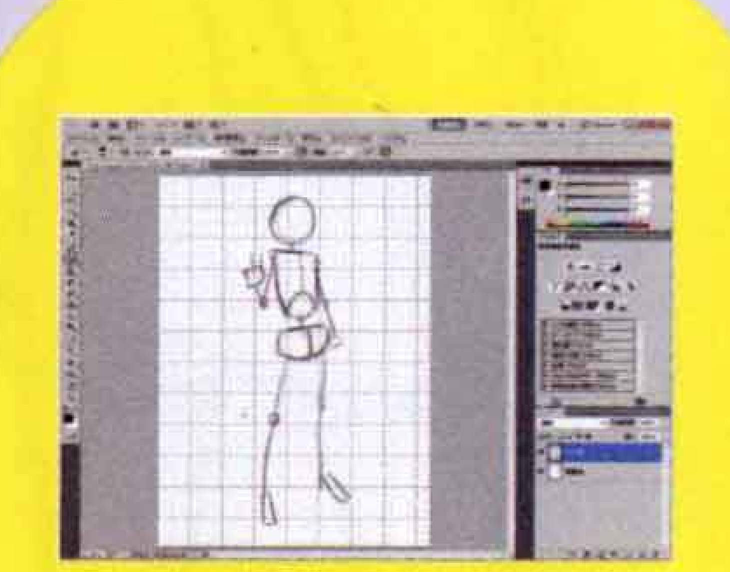
2



3







在功能列表上面的【视图】→【显示】→单击【网格】的话，就可以显示格线哦。



Step 4 工作区的基本常识

编辑图像需要用到面板、工具栏、窗口等各式各样的要素，由这些所构成的区域就称为工作区域，工作区域会因为Photoshop版本不同而有所差异。

骨架的构图

身体的构图

整体的构图

1 在构图之前

1-1 画笔的尺寸

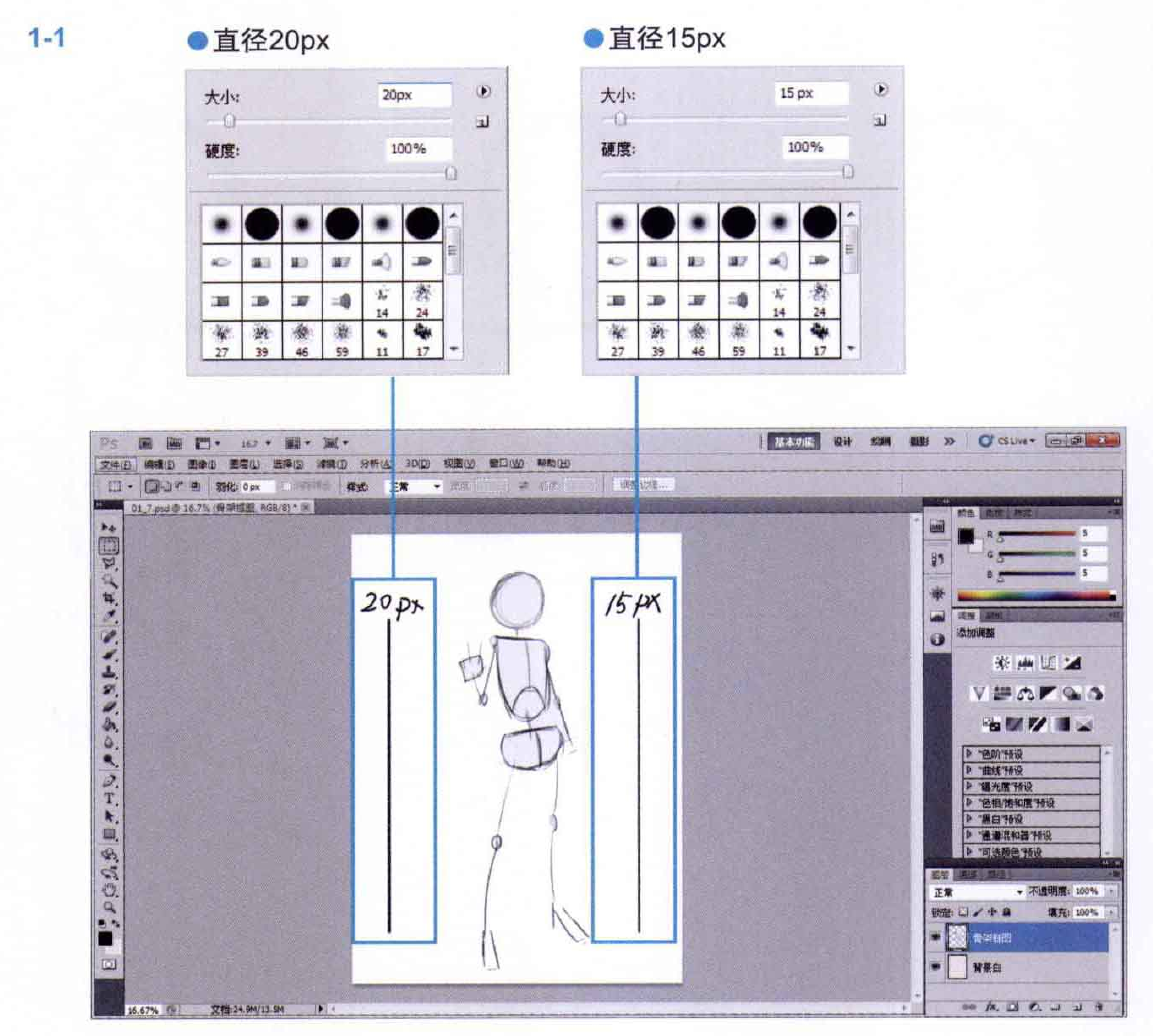
在描画结构图之前，如果想要有在纸上作画的手感的话，建议使用较粗的画笔。实边图形的尺寸选择15px，根据笔压选择15～20px最为适合。接下来就不要变换笔刷的尺寸，可以使用相同的设定，一直画到构图完成。

1-2 图像的缩放显示层级

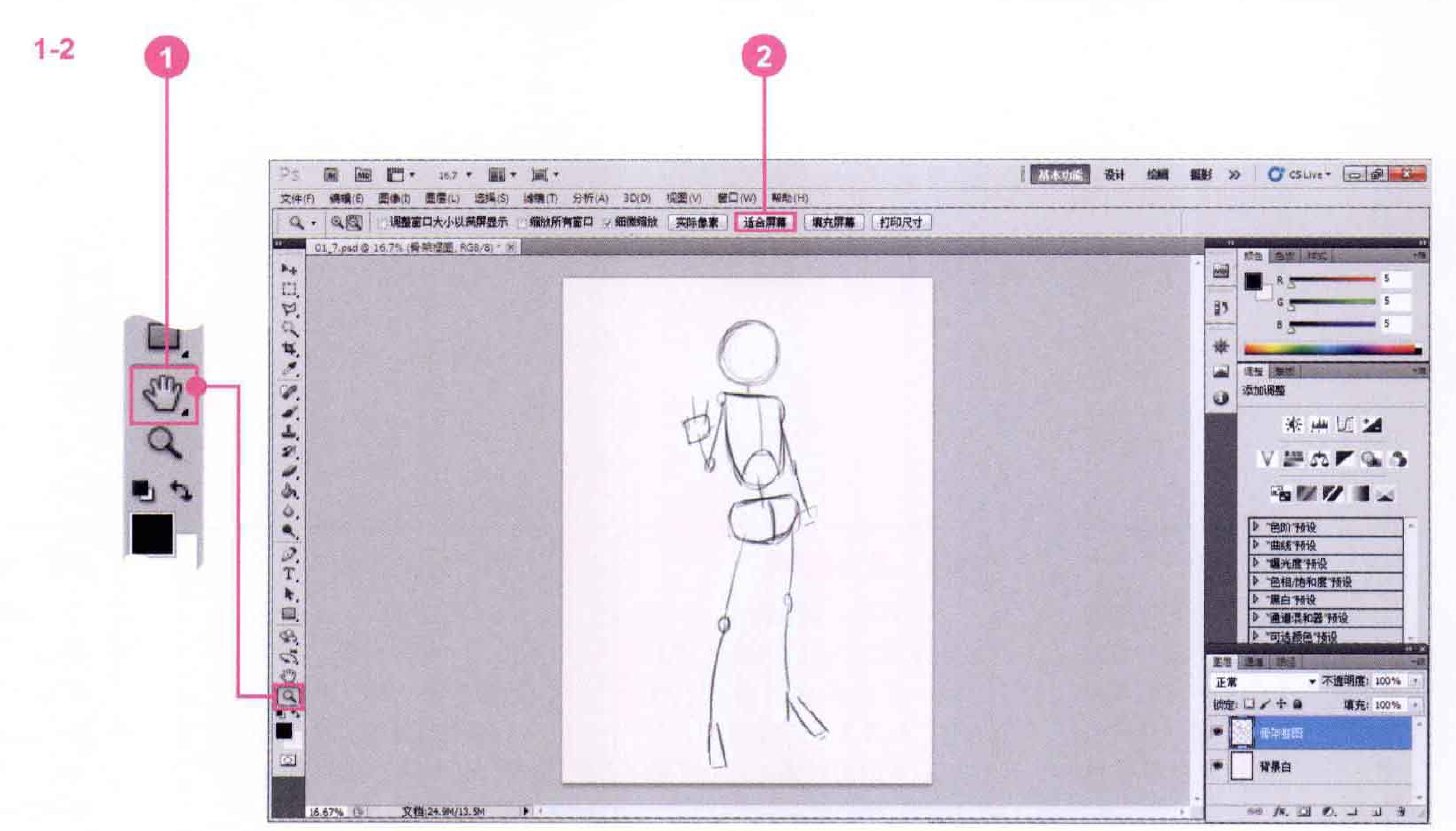
在描画结构图的时候，不会去放大或缩小显示层级。通常都会直接把显示层级设定成让图像符合屏幕大小，把重点放在整体的平衡。在构图的阶段要注意的是，不但要执着于线条的比例，同时还不能漏掉整体的感觉。

选择工具栏中的①【缩放工具】，然后单击控制面板中的②【适合屏幕】，然后就在这个状态下把构图完成。

1-1



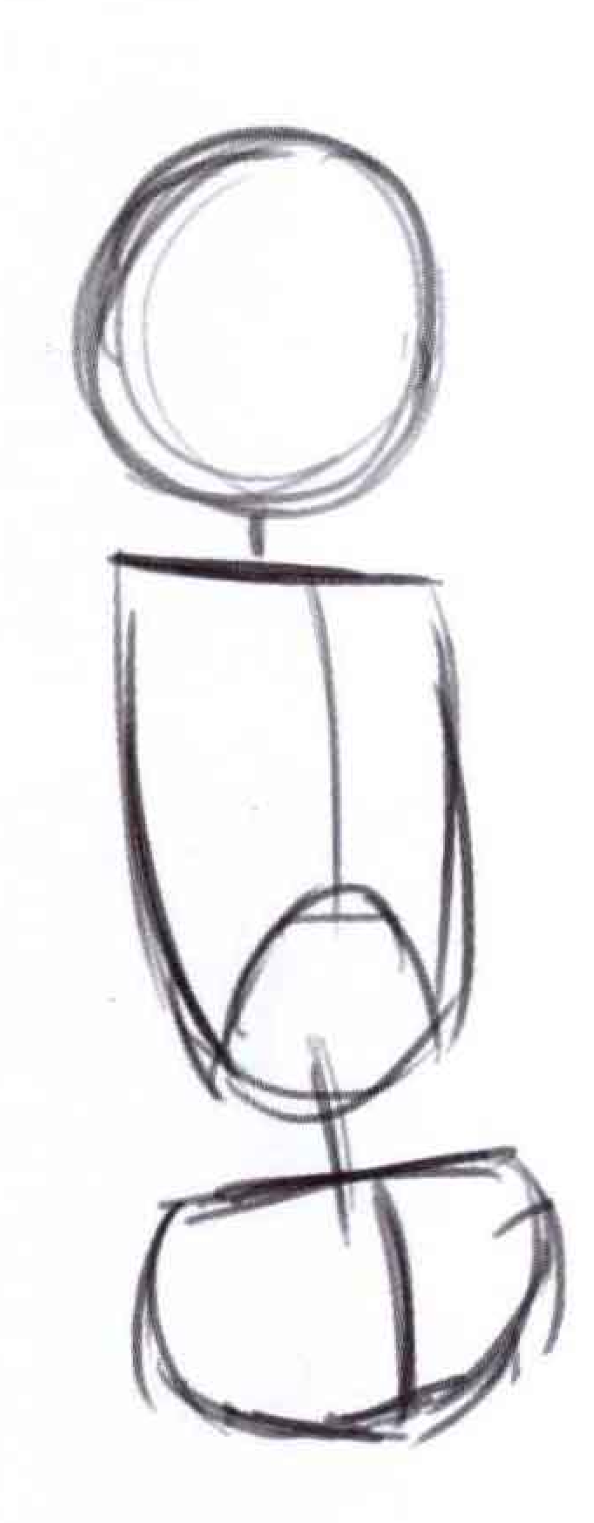
1-2

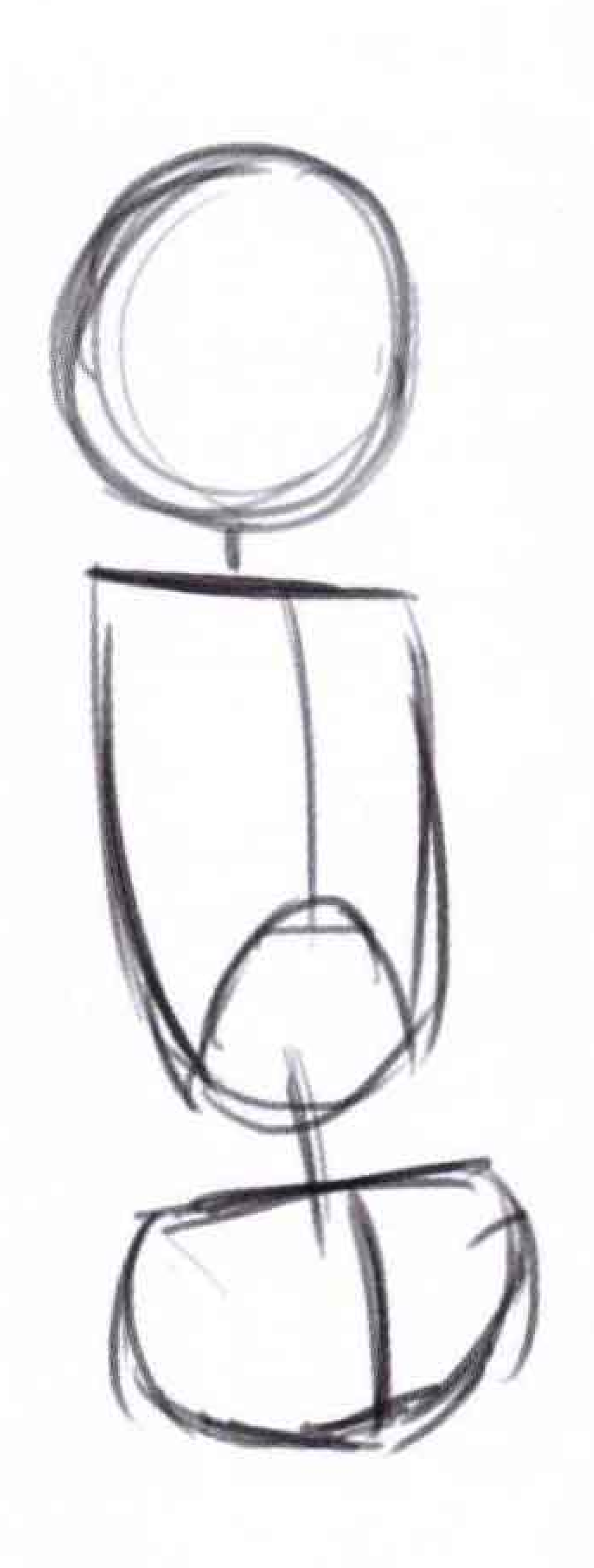


2 画出骨骼的结构













2-1 画出头盖骨

头盖骨的部分可以把笔转个两圈画出来，首先想象地面在哪个位置，然后倒过来推算头部的位置。画好头部之后，加上代表脖子的线条。

2-2 画出肋骨

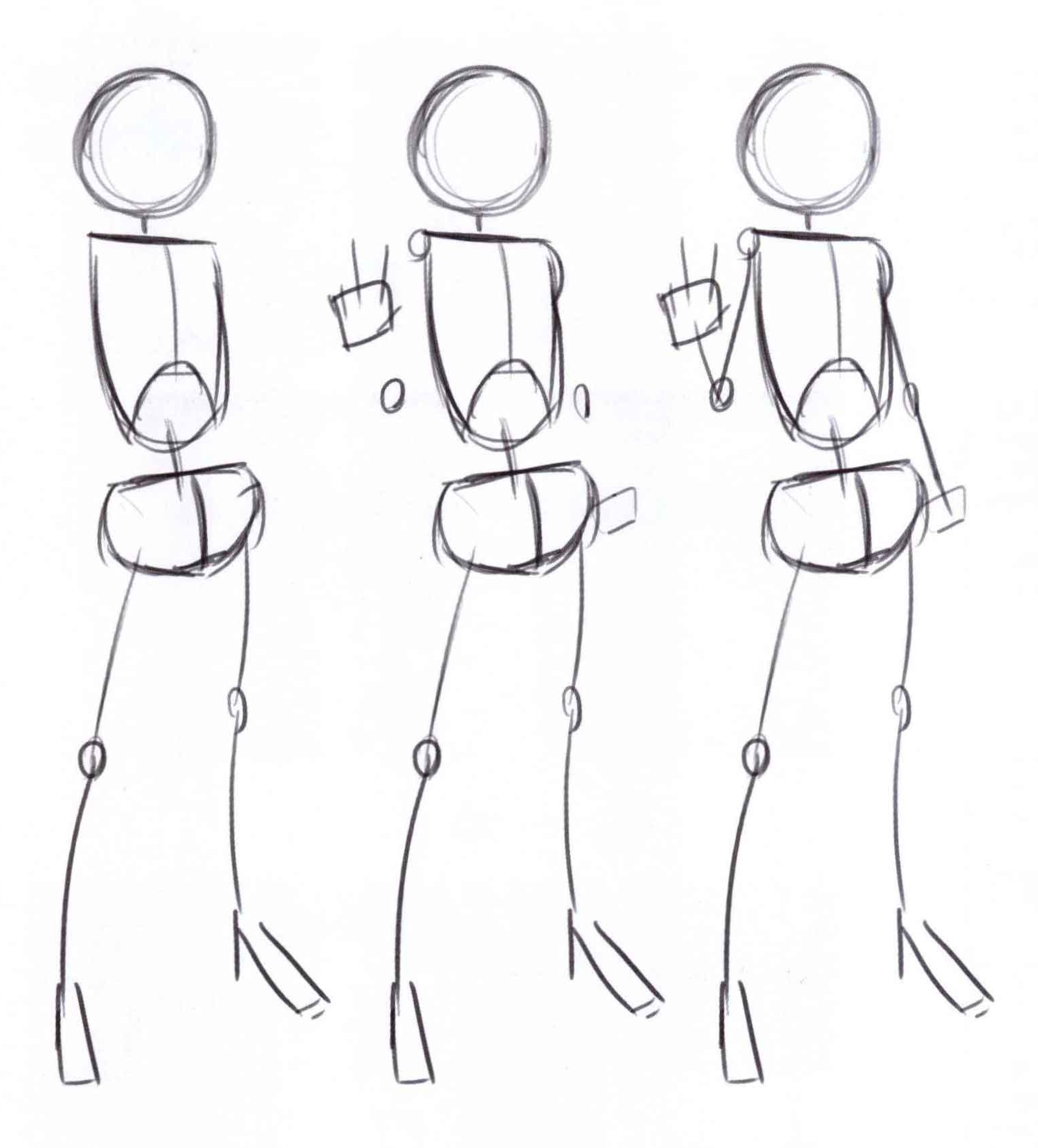
要画立姿的时候，头与身体的比例以1:2会比较顺眼。虽然肉会有曲线的幅度，但是骨头却是直的，所以在画的时候要注意，不要把骨头画歪了。

2-3 画出盆骨

画立姿时，头与腰的比例以1:1会较顺眼。脊椎所经过的脖子、背一直到腰等这些部位的骨头，要以S形的样子连起来，要注意这个脊椎不要画错。

2-4 画出脚与膝盖

脚的长度与上面一样，要画立姿时，膝盖上方与下方的比例以1:1.5会比较顺眼。先决定脚跟的位置，然后画上脚，膝盖部分只要用符号标记即可。



2-5　画出膝盖上方与下方

把脚跟、膝盖与脚连接起来，在画斜向站立的姿势时，要注意小腿骨需要带点弧度，才比较充实。

2-6　画出肘与手

整条手臂的长度差不多到裤裆附近，而上臂与下臂的比例以1:1会比较顺眼。首先画上肩膀与手肘的记号，然后再画上手掌。

2-7　画出上臂与下臂

最后把肩膀、手肘及手掌连接起来。如果不知道要画什么姿势，可以站在镜子前面，把自己当成模特来决定要画什么姿势！

3 画出身体的构图之前

3-1 调整不透明度

画出骨架的构图之后，就这样以骨架为基础，在上面画出身体的构图。因为线条如果重叠的话会容易混淆，所以要降低骨架构图图层的不透明度。

在图层面板中选择①【骨架构图】，然后把②【不透明度】调到20%。

3-2 新增图层

接下来要新增一个图层来画身体的构图，先单击图层面板的①【创建新图层】，新增好图层后，双击图层的名字，帮图层②重新命名。

另外，新增的图层会在选取的图层上面出现，可以直接拖曳图层来改变图层顺序。

3-3 画笔的大小与缩放显示

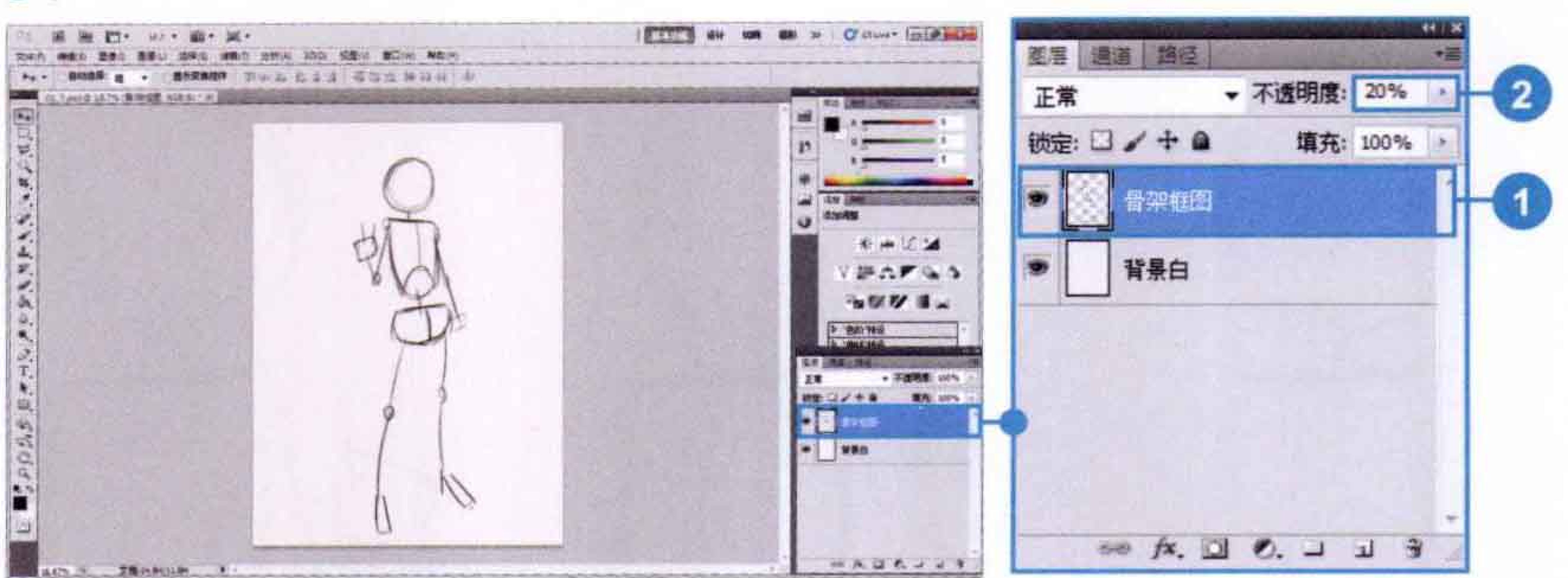
【画笔工具】的设定与在画骨架构图的时候一样，笔刷的形状选择①【实边圆形】，笔刷的大小也直接用15px就好②。

画面缩放显示也和画骨架构图的时候一样，把显示层级设定成符合屏幕大小。

3-4 确认线条

在画身体构图的时候，要时常关掉基底的可见性，来确认整体的平衡。单击图层面板上的眼睛图标，就可以把该图层的可见性关掉。要开启的话，只要再点一次眼睛的图标即可。

3-1

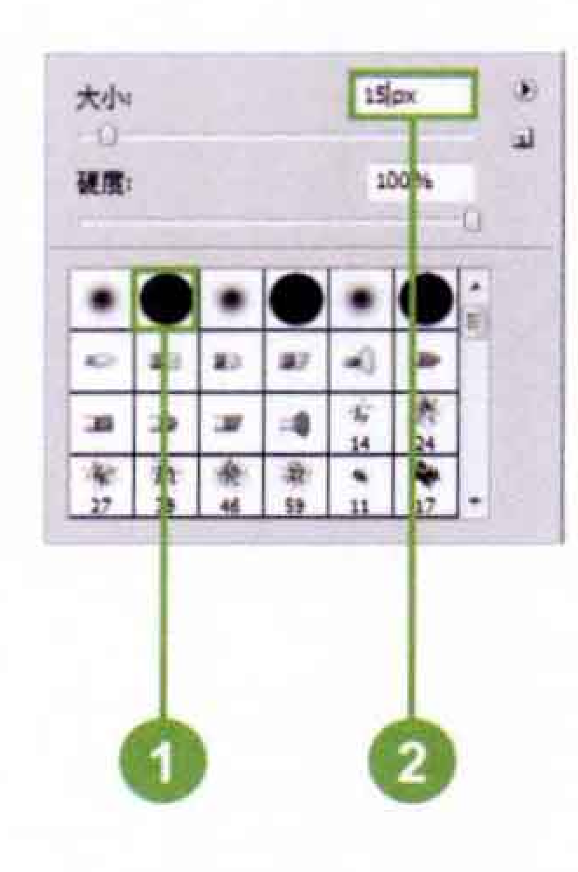


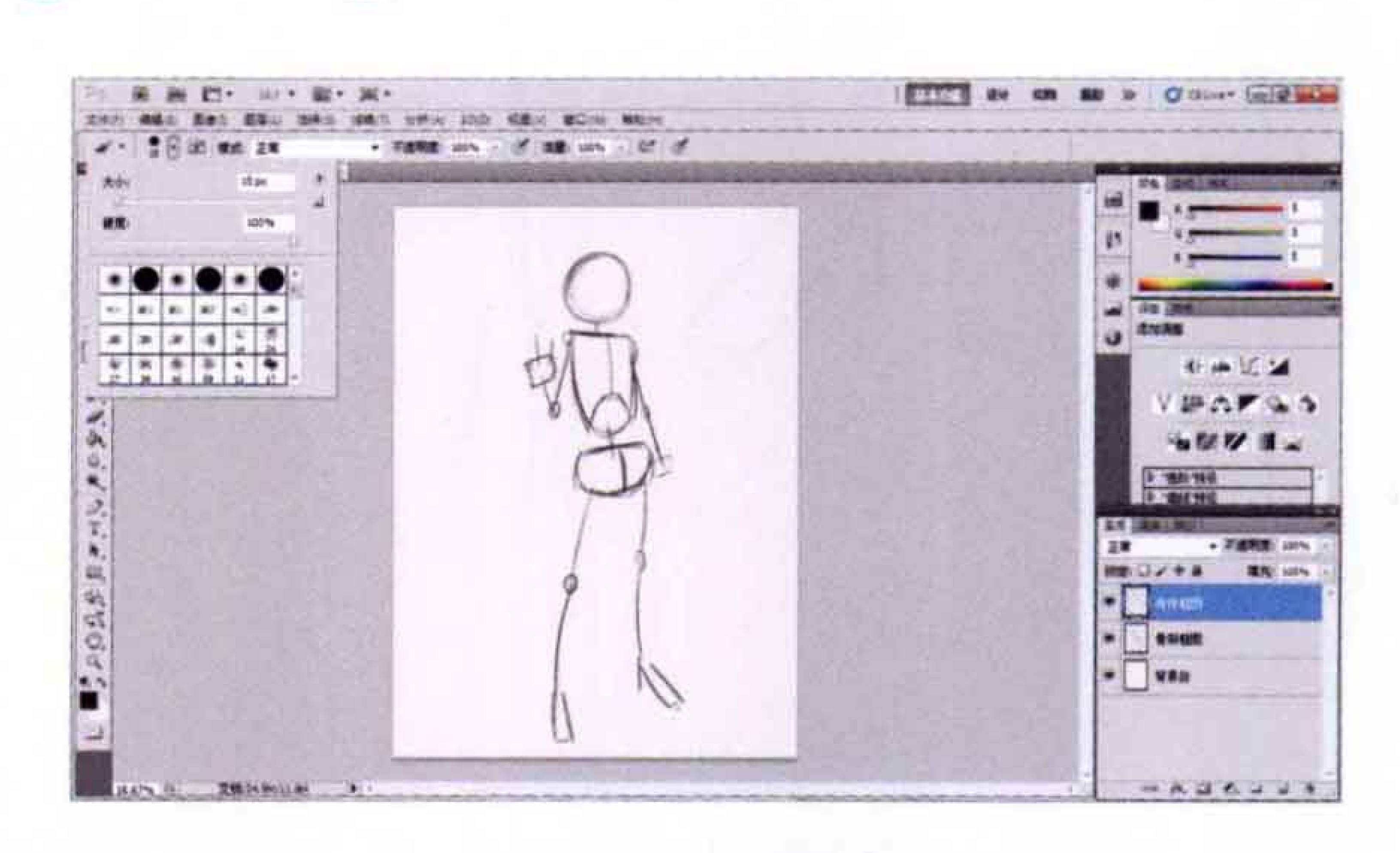
3-2



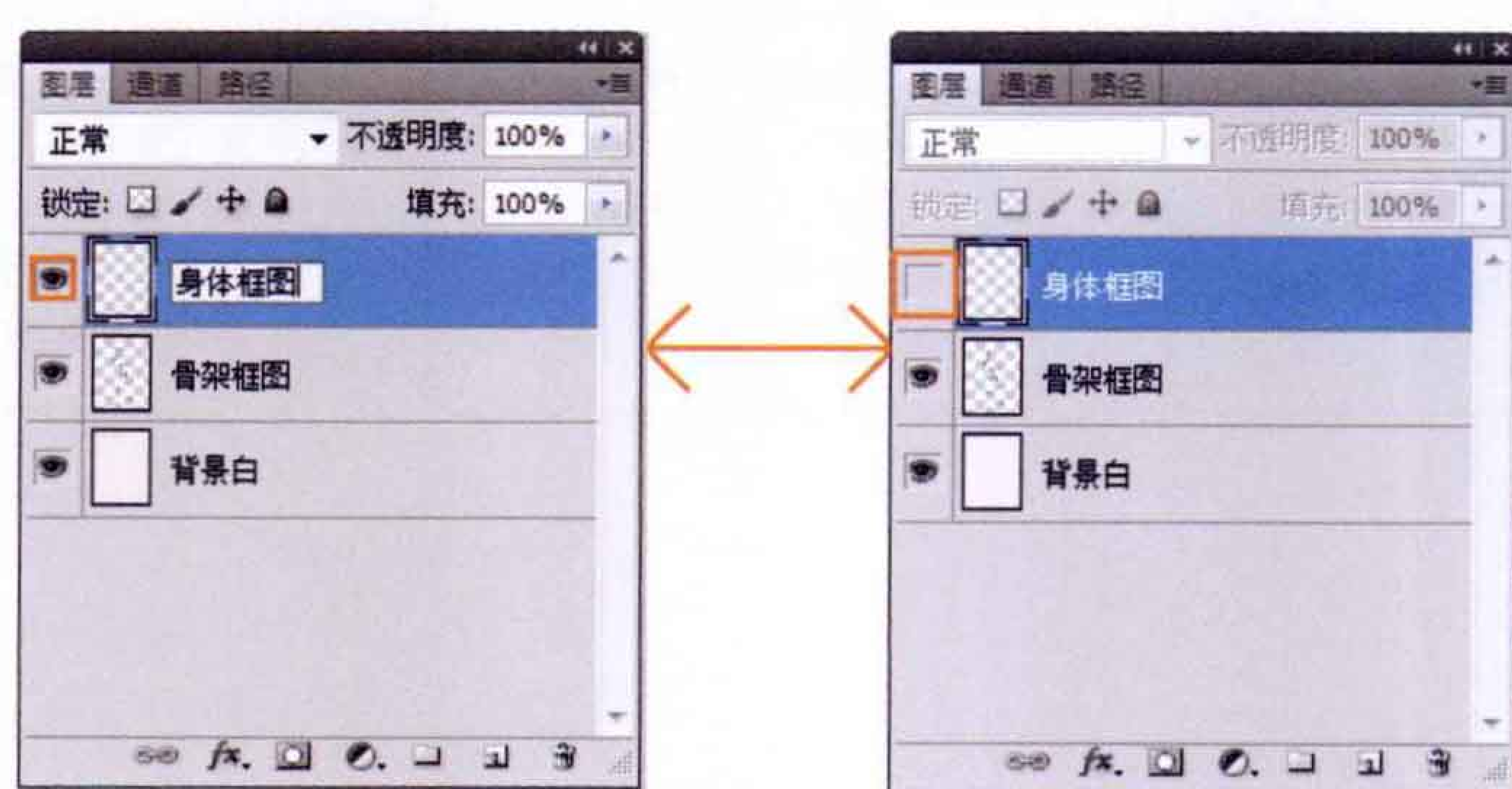
图层 通道 路径
正常 不透明度: 100%
锁定: 填充: 100%
身体框图
骨架框图
背景白
2

3-3

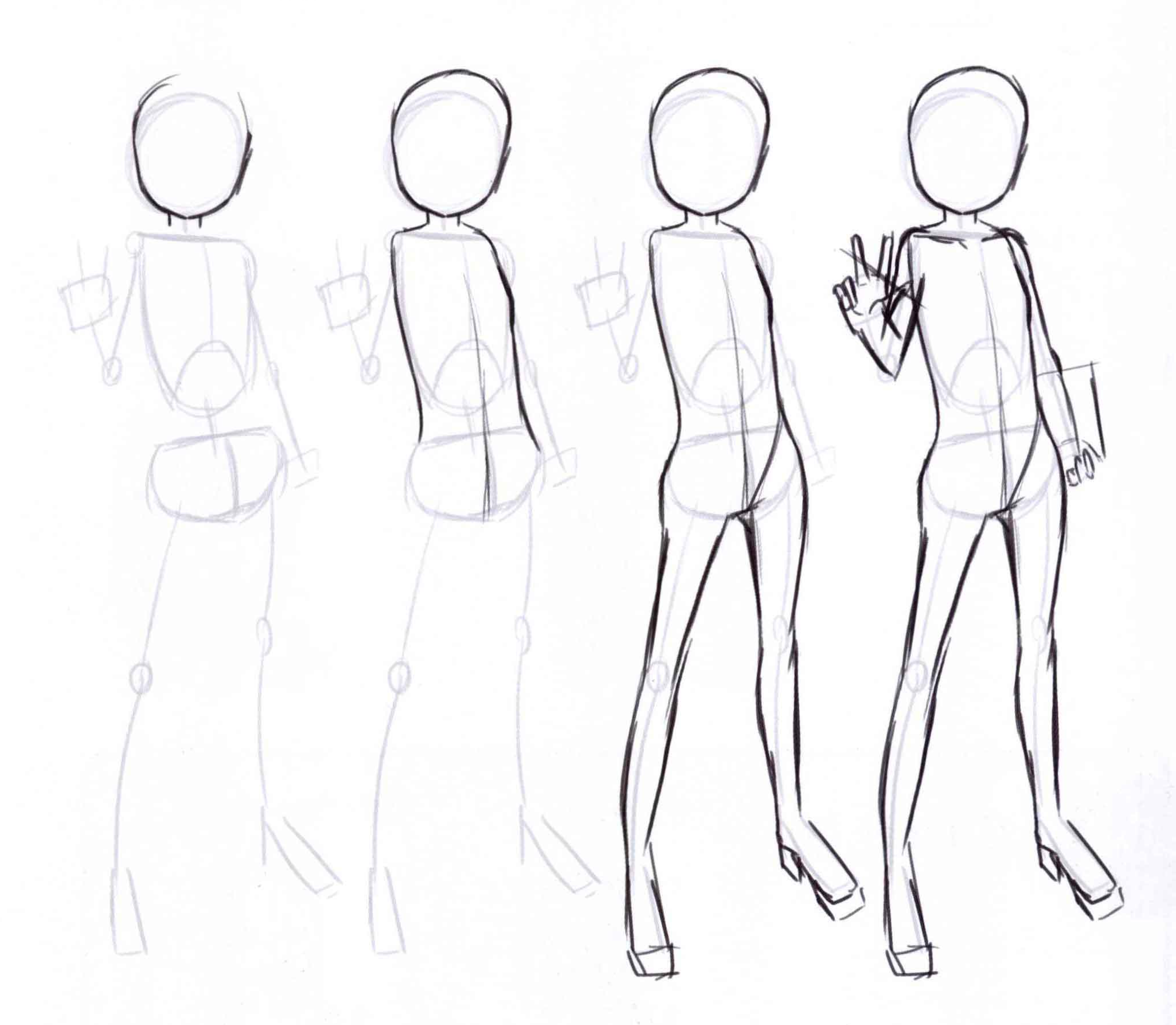




3-4



4 画出身体的构图



4-1 画出头部

一一对照骨架的构图，把肉画上去。由于原本的头盖骨并不是圆形，而是有点稍微偏向椭圆形，所以接下来一边修正脸长，一边调整脸形。

4-2 画出身体

接下来就沿着肋骨画上线条，而腰的部分由于要画出腰身，所以在画的时候把腰画得有点S形。

4-3 画出下半身

在画腰到股下的时候，要想象人物穿上内裤的样子去画。而画大腿与小腿的时候，要稍微画得粗一点点。要画鞋跟较高的鞋子时，要把鞋跟以及鞋垫都画出来。

4-4 画出手臂与手掌

手臂的部分虽然几乎都是直的，但是会因为摆的位置不同，观察到的长度也会有所不同，差异的地方要特别注意。手部的大小，张开时差不多与脸同宽，握拳时则差不多是脸的一半宽度，手指的长度则几乎与手掌一样。

5 画出脸与头发

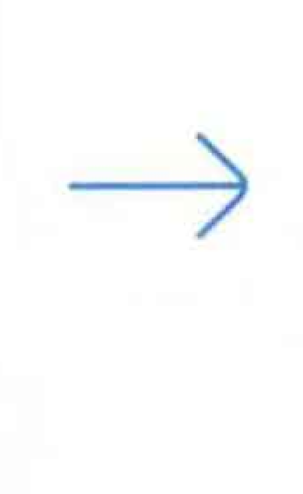
5-1 画出脸蛋

首先在眼睛部分画上十字辅助线，在画十字线的时候，可以画在新图片上面。如此一来，之后就可以省去擦掉十字线的步骤了。

5-2 画出头发

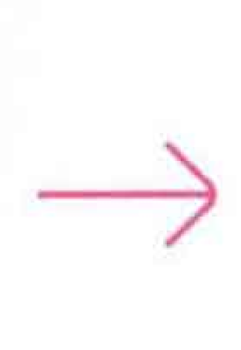
首先在头顶画上分量足够的头发，然后再分别画上3～5束的前发与后发，这样角色的样子就差不多要出来了。然后最后要画出发型。









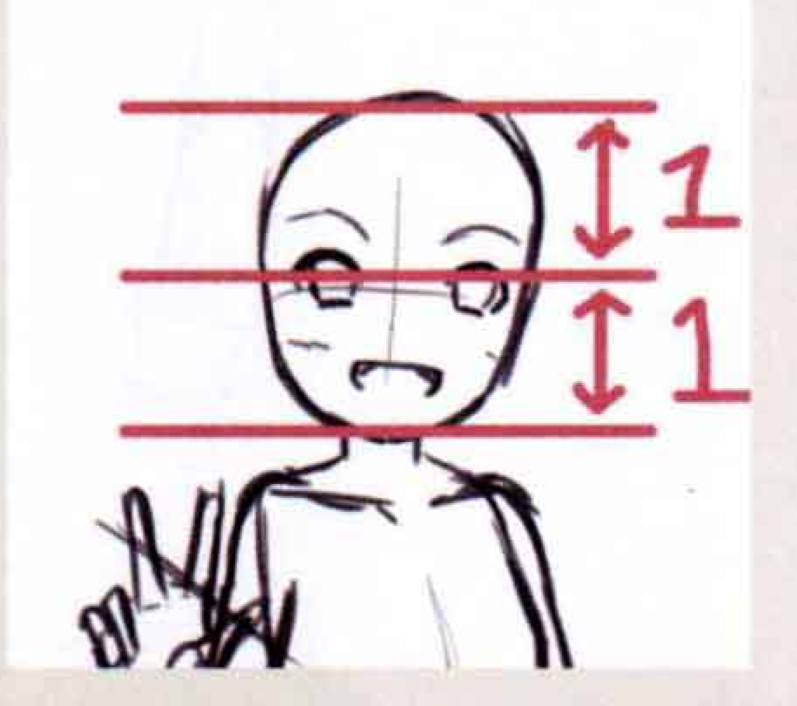




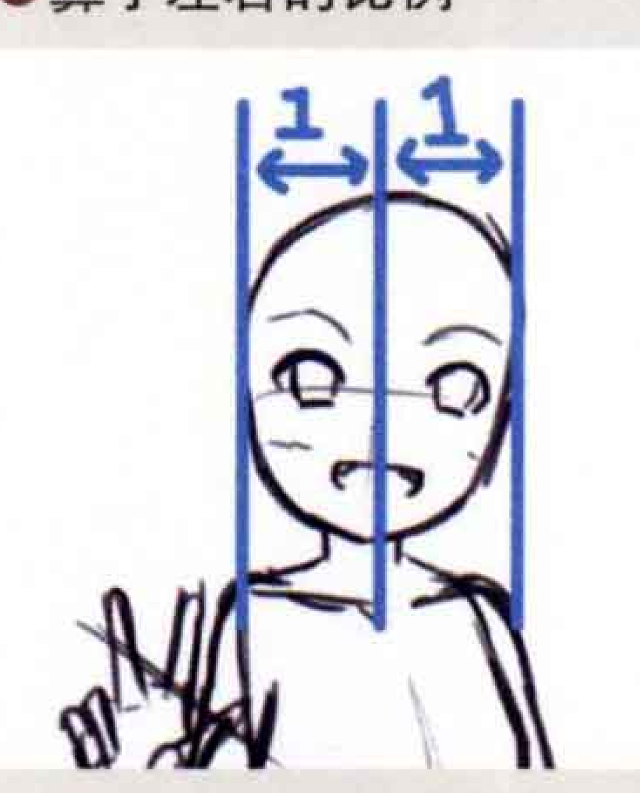
Column 脸的比例

右边是画正脸时的基本比例，左右对称的脸通常是被认为是漂亮的脸蛋。所以在画正脸的时候，要依照左右对称的比例画出眼睛与嘴巴。另外，如果把眼睛画得越大，会给人年纪越小的印象。

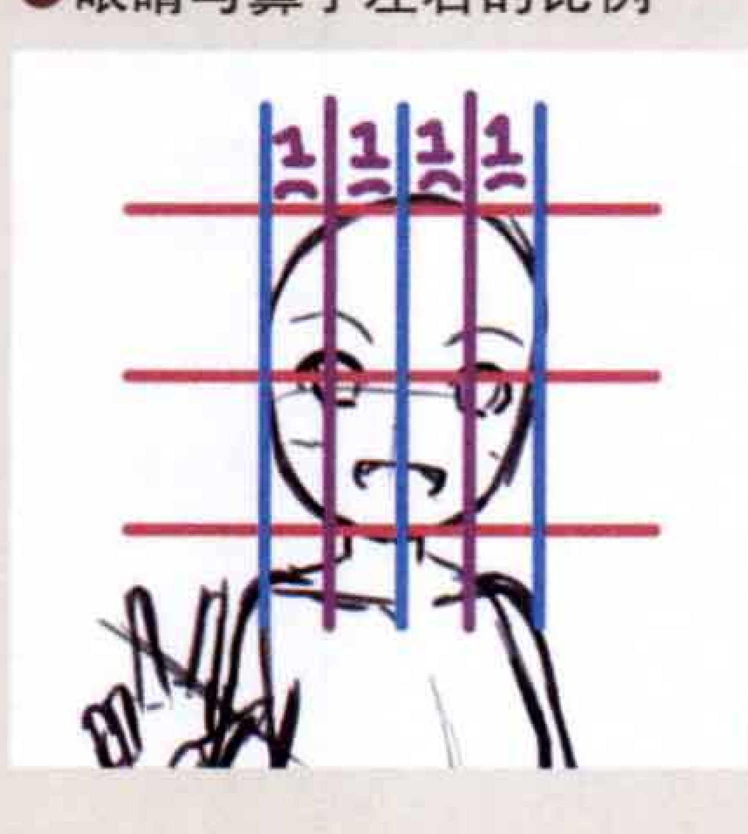
●眼睛上下的比例



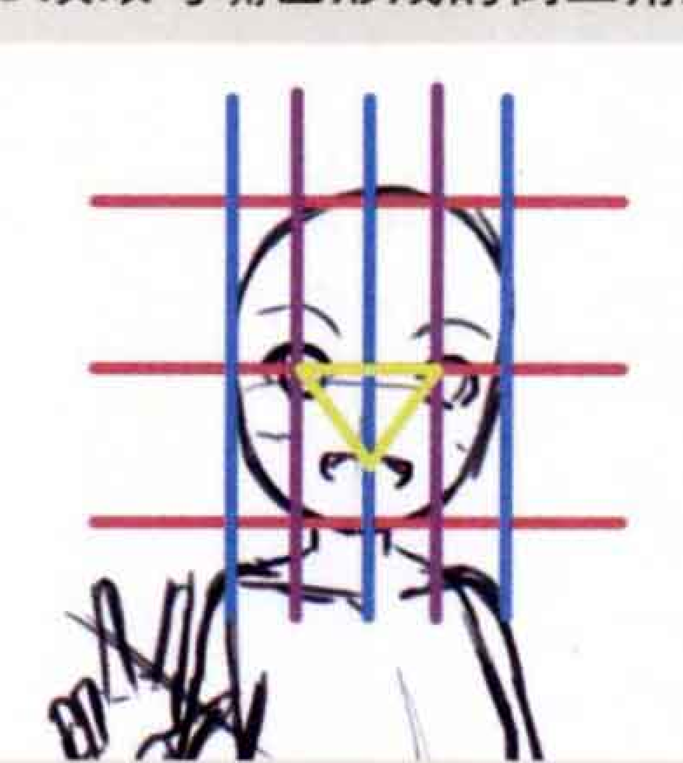
●鼻子左右的比例



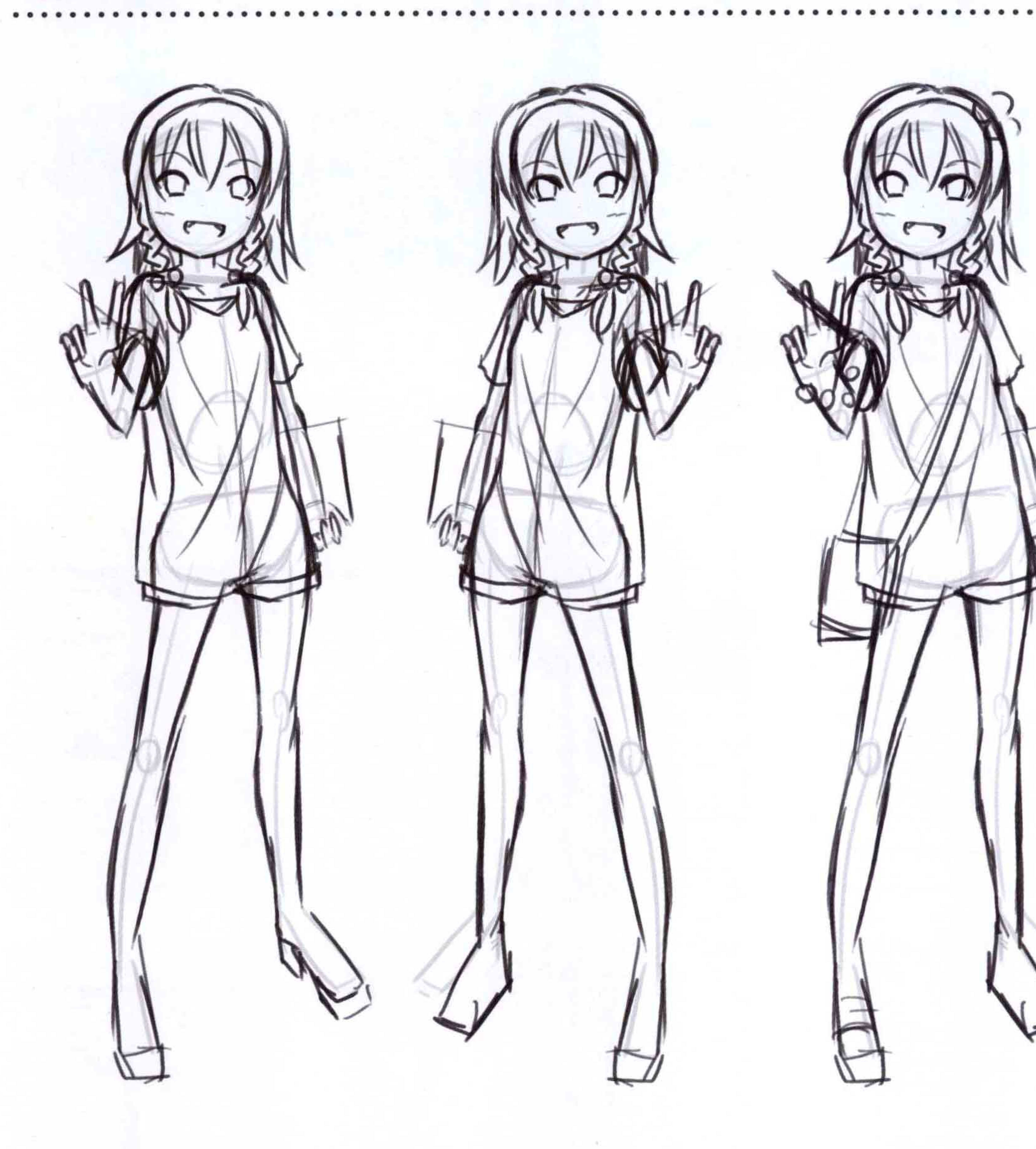
●眼睛与鼻子左右的比例



●双眼与嘴巴形成的倒三角形



6 画出衣服



6-1　画出衣服

沿着身体的线条画出衣服，腰身的部分要加上空隙或褶皱，表现出穿着衣服的感觉。褶皱的画法，是从头骨或是胸下周围开始，往下快速画出斜线。

6-2　确认身形

将图像左右第反转，以确认全身的平衡（参考第46页）。上图因为脚与眼睛的地方有点奇怪，所以在这一步进行修正。在构思的阶段，可以反复确认，渐渐画出完美的身形。

6-3　画上装饰品

最后画上包包等装饰品，然后再以这个身体构图为基底，更进一步画出完全的线稿。



确认画作有没有歪掉

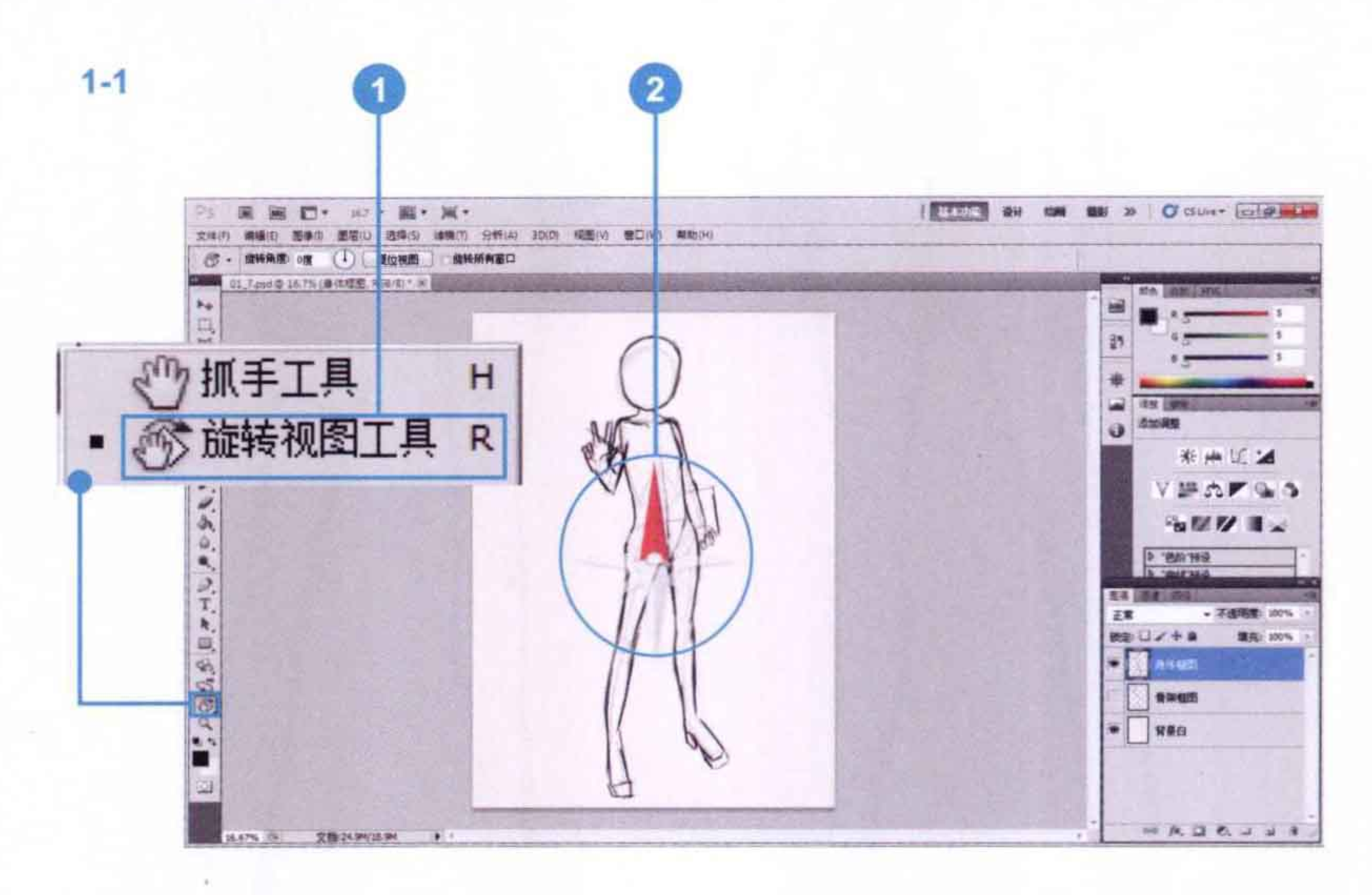
在画线稿的时候，一边画一边确认有没有歪掉是非常重要的事。特别是在构图与画草稿的这两个阶段，反复确认是非常重要的事。只要一发现看起来奇怪的地方，就要马上修正。

1 将画面旋转180°确认

1-1 旋转检视

把图倒过来看是手绘最基本的确认方法，这里可以使用从Photoshop CS4开始新增的【旋转视图工具】。选择工具面板中的①【旋转视图工具】，单击画面之后会在中心点出现1个②罗盘。在正常的画面时罗盘的指针会指向北方（上方），这个时候拖曳画面就可以旋转图像了。如果用Photoshop CS4之前的版本的话，从功能列表中【影像】→【影像旋转】→单击【垂直翻转版面】，可让图像上下反转。

1-1



1-2 恢复显示

单击【旋转视图工具】控制面板中的【复位视图】，即可恢复画作角度。

使用【旋转视图工具】时，如果出现【只能用于OPenGL型文件视窗】的通知，这通常都是设定的问题，只要电脑不要太过于老化，否则基本上都会支持OpenGL的！

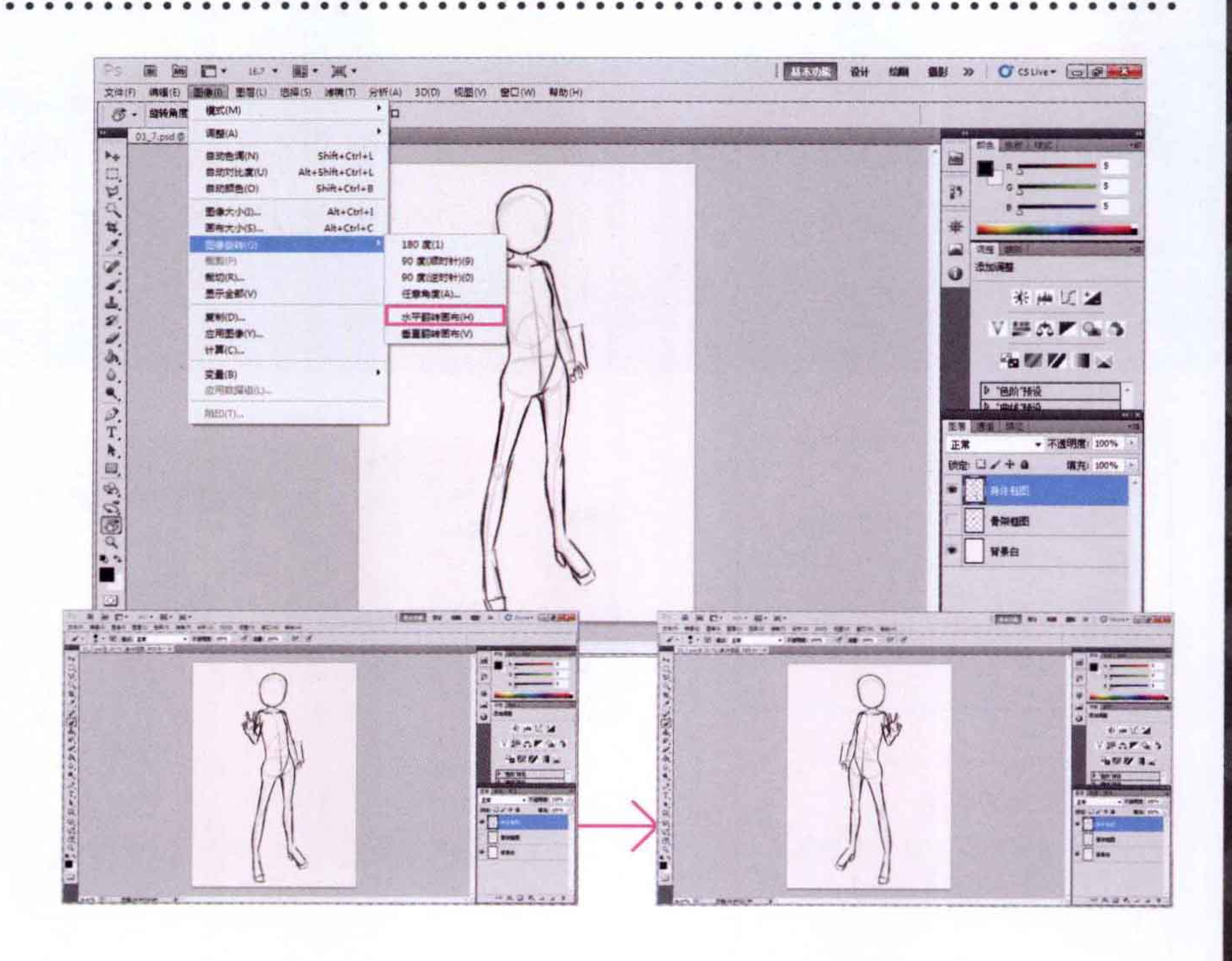
设定的方法是：Photoshop→选【偏好设定】→性能（Mac-OS），或【编辑】→选【首选项】→性能（Windows）。

1-2

2 将图像左右翻转确认

在电脑上也可以利用左右翻转来确认画作有没有歪掉。在功能列表上面的【图像】→【图像旋转】→单击【水平翻转画布】的话，图像就会左右翻转。

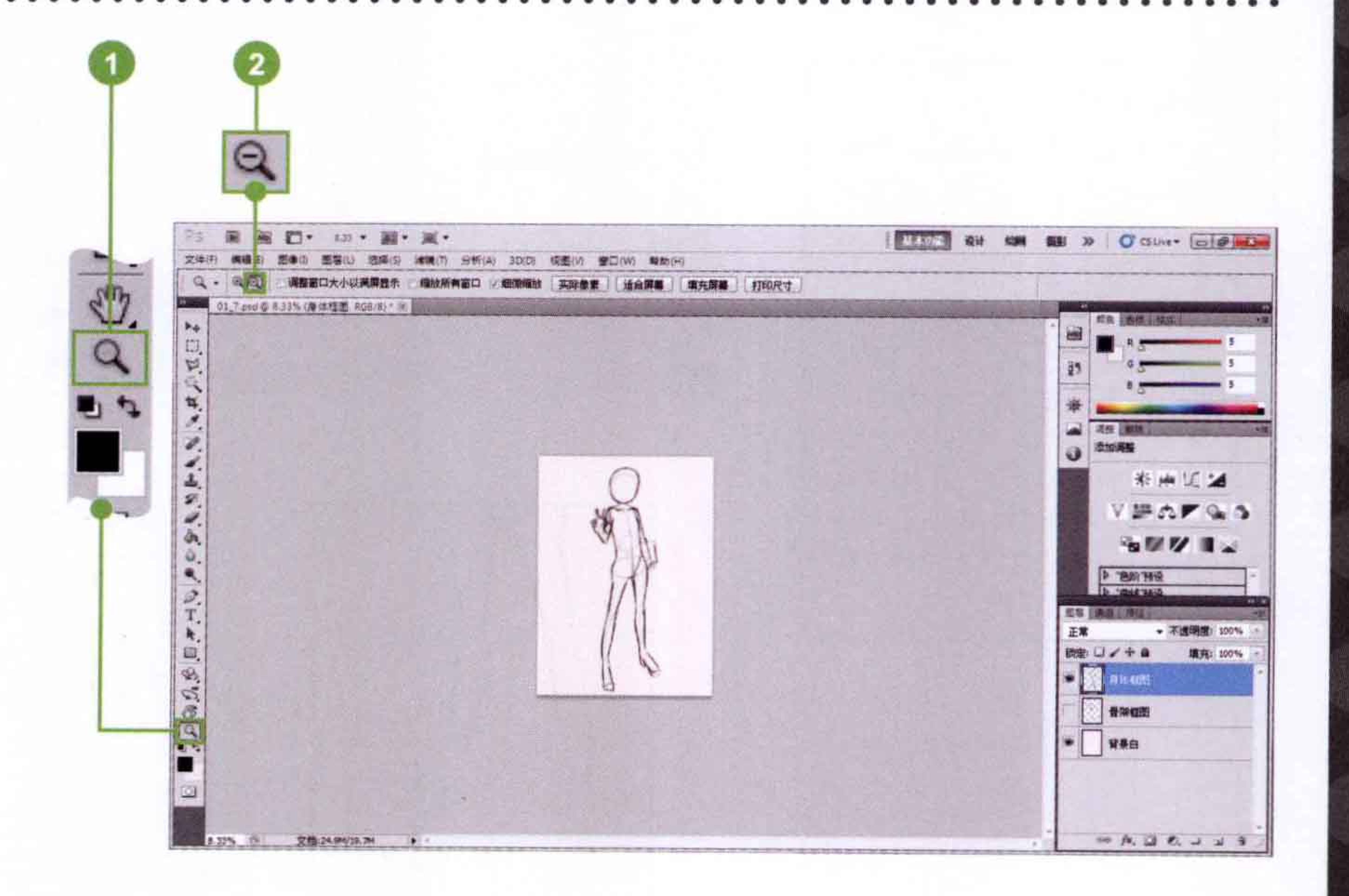
确认与修正的动作完成之后，再一次在功能列表上面的【图像】→【图像旋转】→单击【水平翻转画布】，把画布恢复到原来的角度。



3 缩小显示确认

手绘作品的时候，常常会把画作拿远一点，来确认整体的平衡度。而在电脑上，可以利用缩小显示的功能，来做到这一点。以【适合屏幕】当作基本视图，缩小检视看看吧！

选择工具面板中的①【缩放工具】，单击控制面板中的②【缩小】，然后单击图像3次，来缩小画面。



Step 6

把部分身体变形吧

感觉部分身体稍微歪掉的时候，使用变换功能来修改会相当方便。不过，使用变换功能的话，会让画作的锐利度稍微下降。因此，变换功能不能使用在完成阶段，而是在构图或草稿阶段使用。

1 选取范围

在图层面板中选取①构图的图层，然后在工具面板中选择②【套索工具】或是【矩形选框工具】等，把想要变形的部分圈选起来③。

2 选择变换的选单

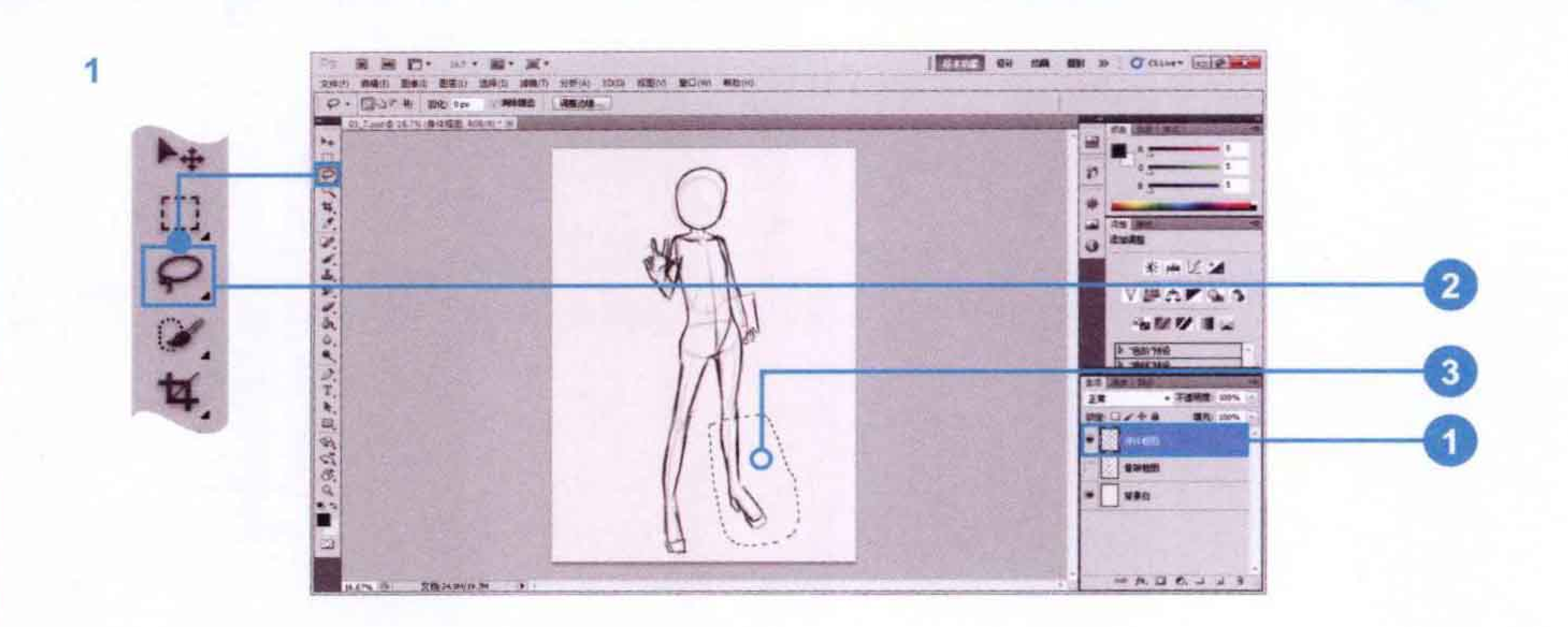
在功能列表上面的【编辑】→【变换】→单击【扭曲】后，会在选取范围的周围出现定位器。

其他类似的变换功能还有缩放、旋转、斜切、透视、变形等，我们可以选择适合的功能来使用，是相当方便的功能。

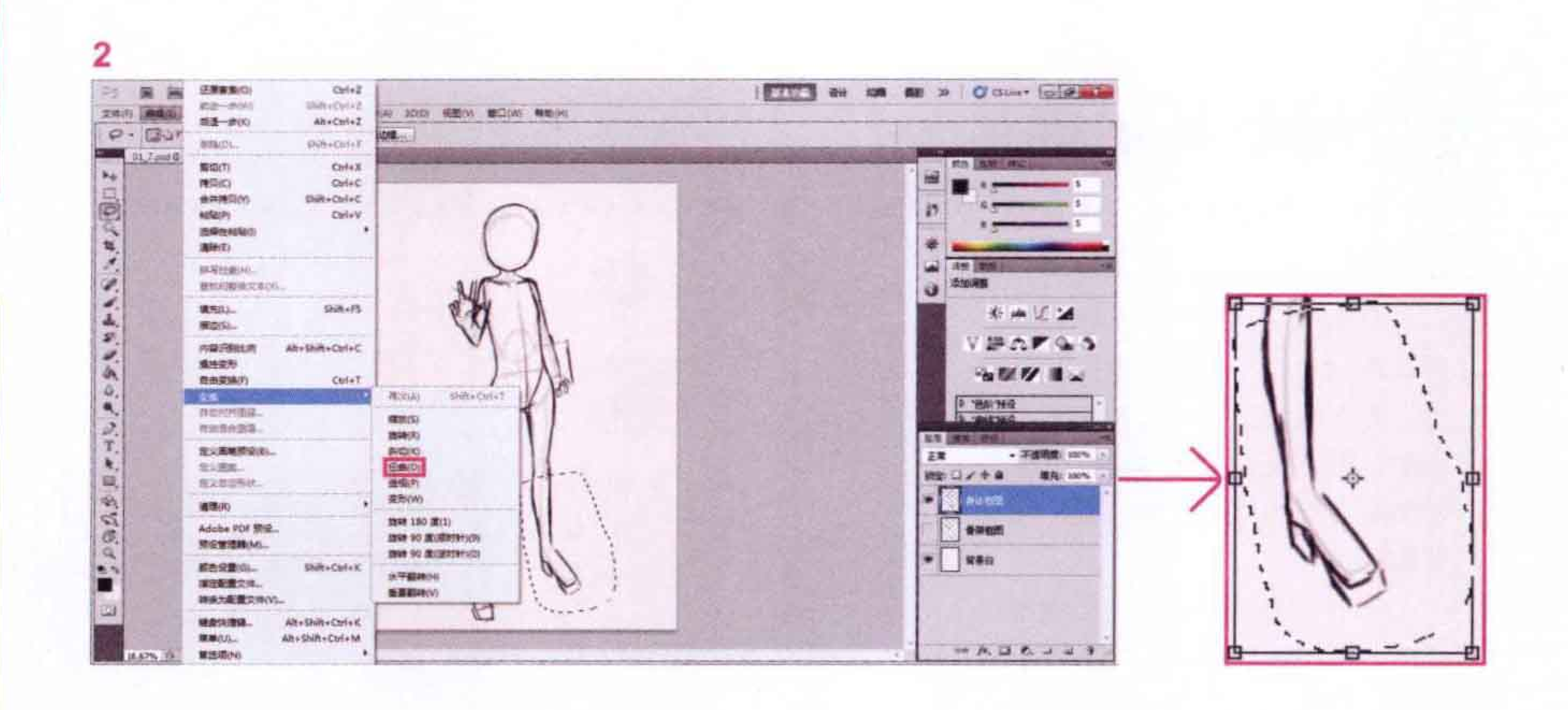
3 图画的变换

拖曳定位器上的方块，就可以对选取范围进行变换。直接拖曳定位器的话，也可以将整个选取范围移动。变换完成之后，按下【Enter】键确定变换的结果。想要取消变换的话，按下【Esc键】即可恢复到变换前的样子。如果变换了之后，想要移动的话，可以使用工具面板中的移动工具。最后按下【Ctrl+D】或是【Command+D】（苹果电脑）解除选取的范围。

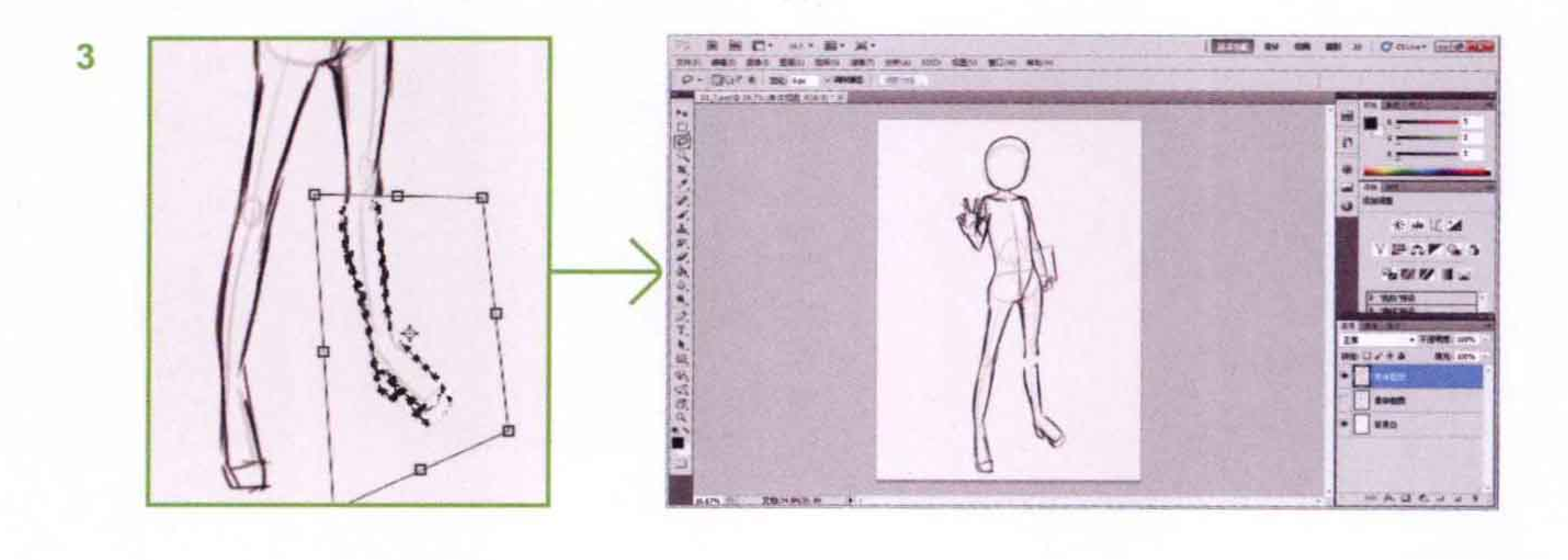
1



2



3



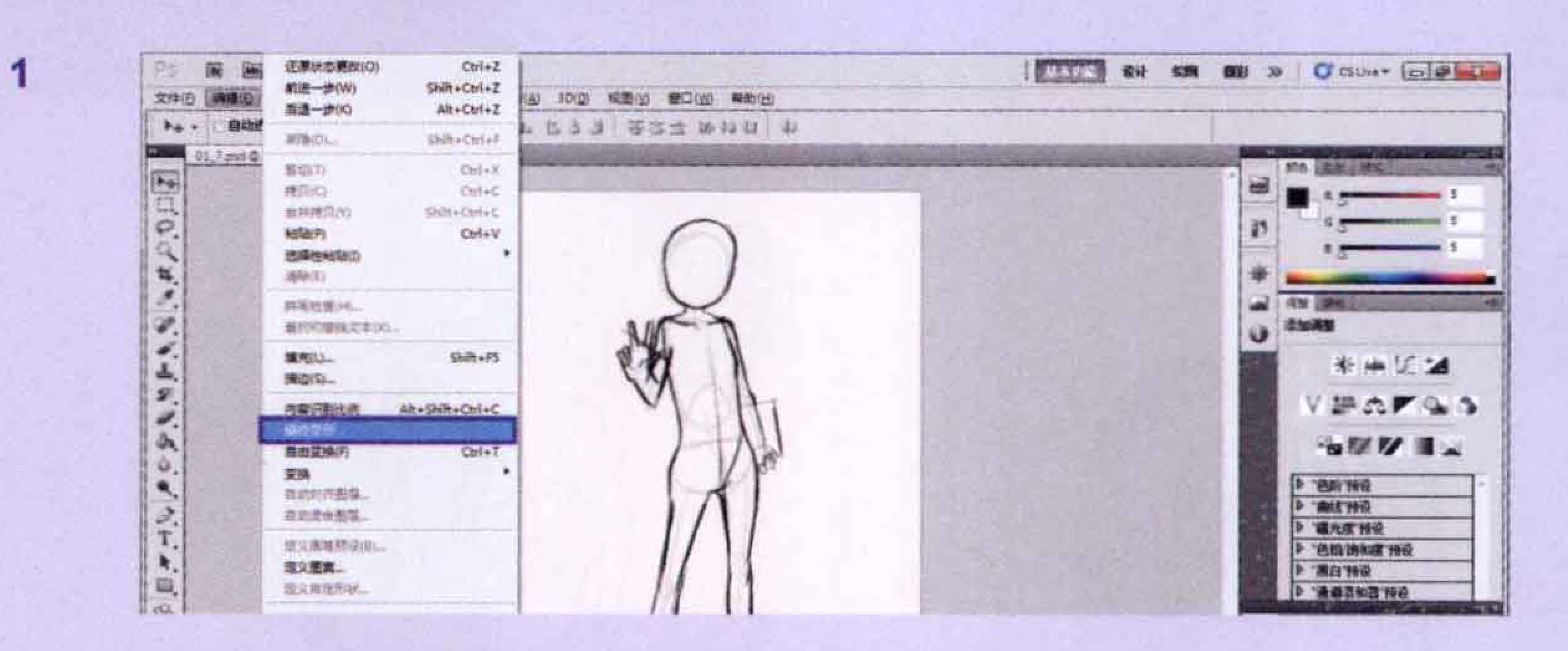
Tips 使用操控变形来变形

从Photoshop CS5开始新增操控变形的功能，设定图钉当成基准点，就可以把图层的一部分变形。显示网纹后，可以在不影响其他部分的情况下，只对覆盖网纹的部位进行大幅度的变形。

1 选择操控变形

在图层面板中选择构图的图层后，在功能列表中的【编辑】→单击【操控变形】。

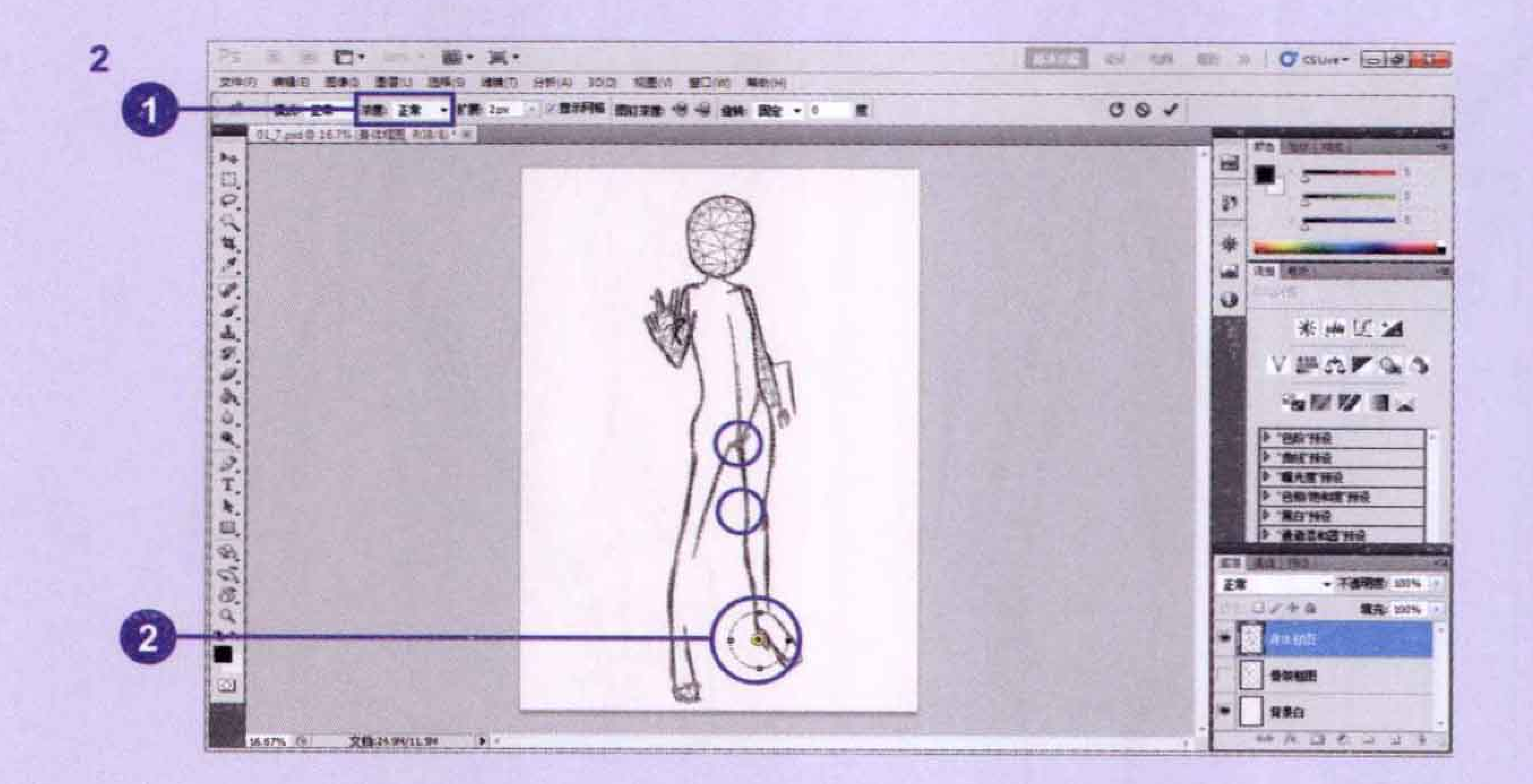
1



2 设定网纹

选择控制面板中的浓度选单，系统预设的浓度为①【正常】，接下来设置作为变形基准点的②图钉，单击关节附近的线条，追加新的图钉。想要删除图钉的话，就同时按下【Alt键】或是【Option键】，然后单击要删除的图钉。

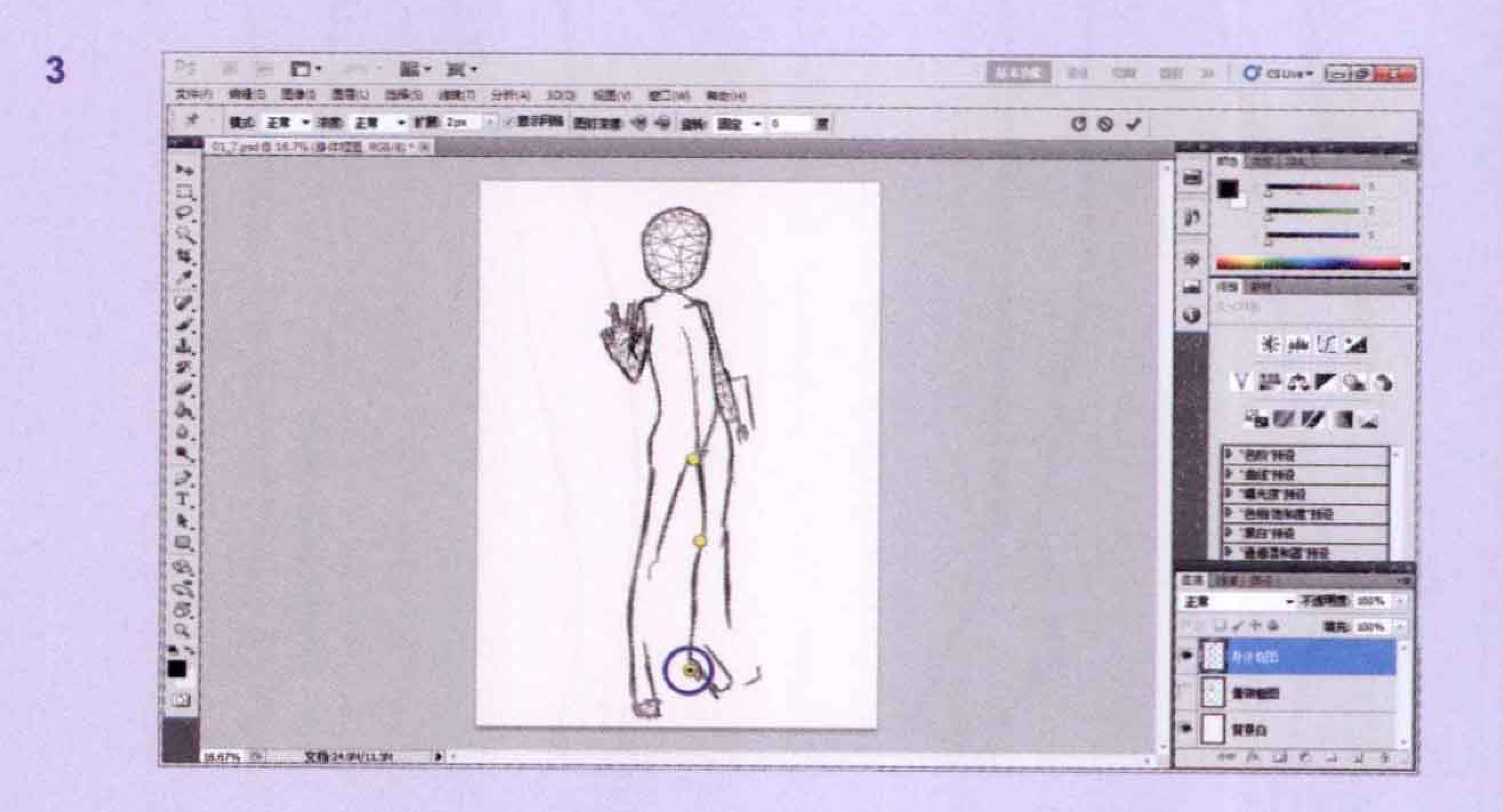
2



3 图层的变形

接下来拖曳设置好的图钉，就可以让覆盖网纹的部分以图钉为基准点进行变形动作。确定要变形之后，按下【Enter】键确定变的结果。而想要删除变形的结果时，按下【Esc】键就可以恢复变形之前的图像。

3





完成线稿吧

接着把构图当成基底来画出草稿，然后再把草稿当成基底画出完成线稿。笔刷的尺寸要稍微小一点，利用较细的线条画出线稿。

构图

草稿

完成

1 画出完成线之前

1-1 到完成为止的工程

这边用构图的时候一样的步骤，首先把身体构图当成基底来描绘线条，完成草稿。接着再以草稿基底，画出电视动画风格的完成线稿。

1-2 画笔的设定

这边与构图一样用圆形笔尖形状，画草稿的时候使用差不多构图时尺寸一半的8px的大小，而完成稿的尺寸则是用再减半的4px。在作画的时候记得不要改变笔刷的尺寸，全部都用同一种尺寸画完一种线稿。

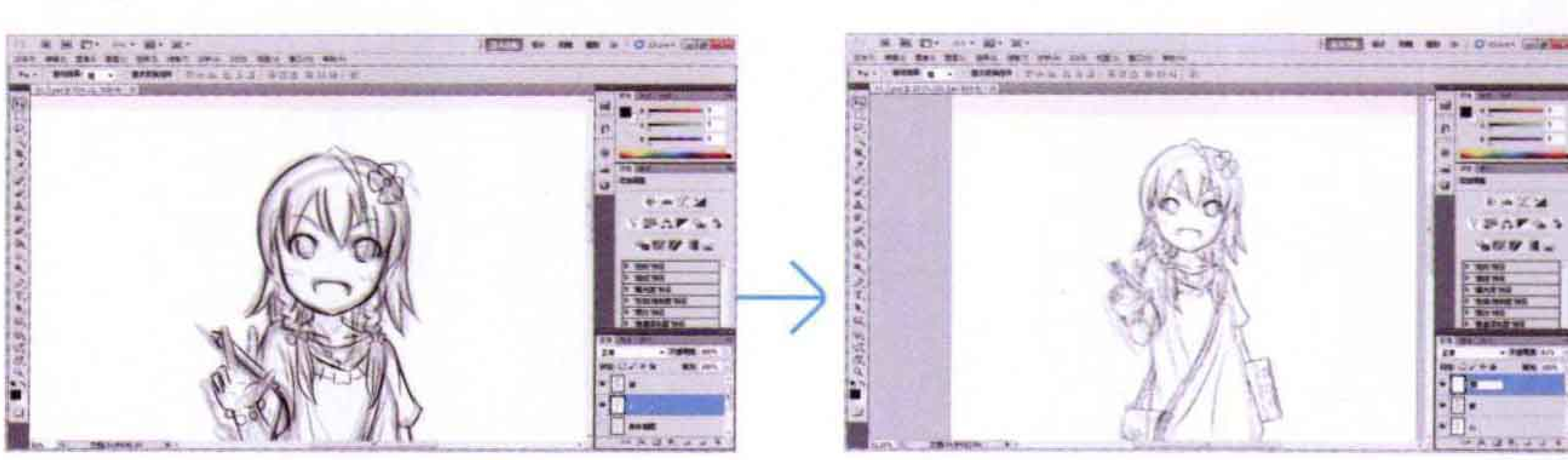
线稿的线条粗细，会给人不同的印象。想给人较刚硬感觉的话，就使用较粗一点的线条；而想给人较柔和感觉的话，就使用较细一点的线条。右图左侧是直径4px的画笔所画，右侧则是直径2px的画笔所画。

1-3 缩放显示层级

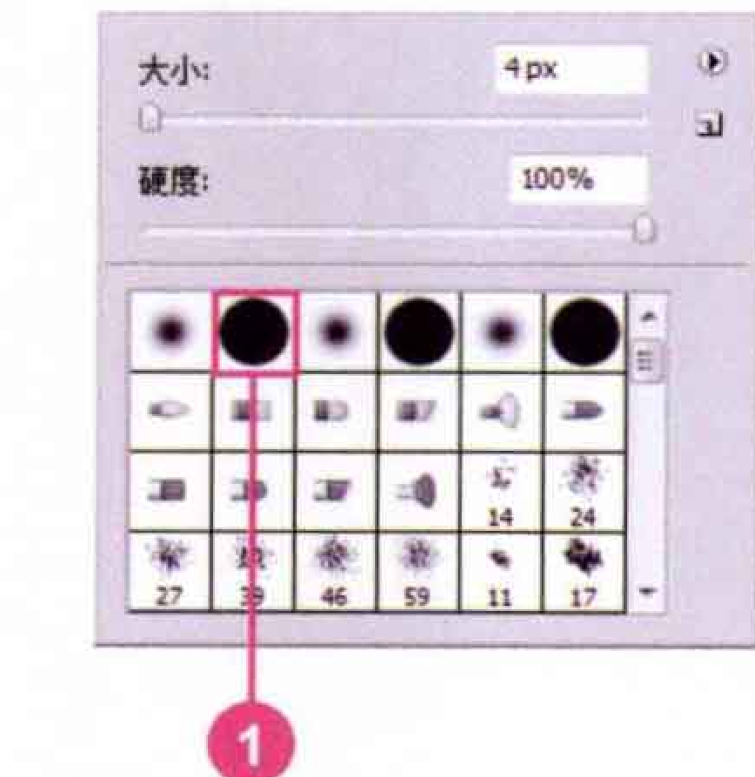
在完成线稿的时候，要使用工具面板中的缩放工具，在一边放大或缩小显示的同时一边作画。

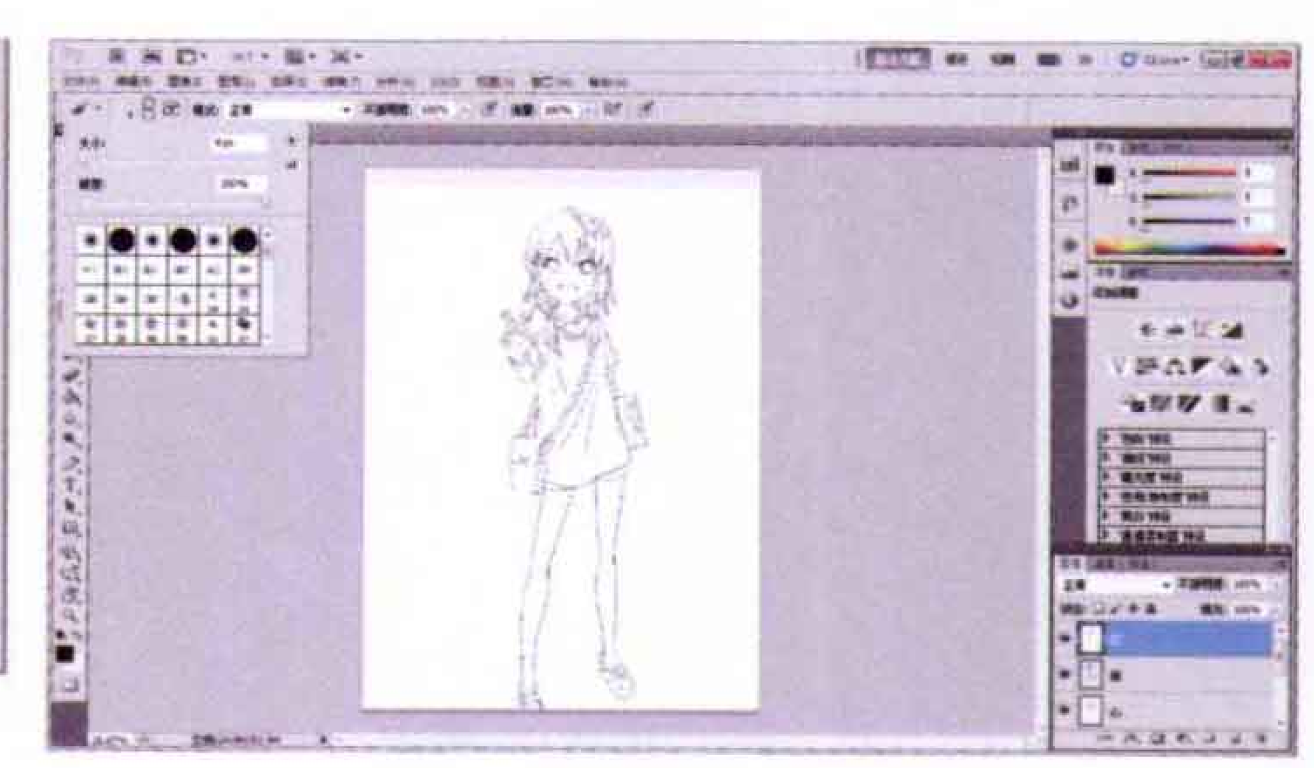
在画线稿的时候，要画出漂亮的线条，一口气画出来就是重点。与其小心翼翼边画边修不如一次把它全消去，重画出新的线条，这样反而可以避免形状不规则与线条潦草的问题。把缩放显示调到可以一口气画出来的层级来画一画吧！

1-1



1-2

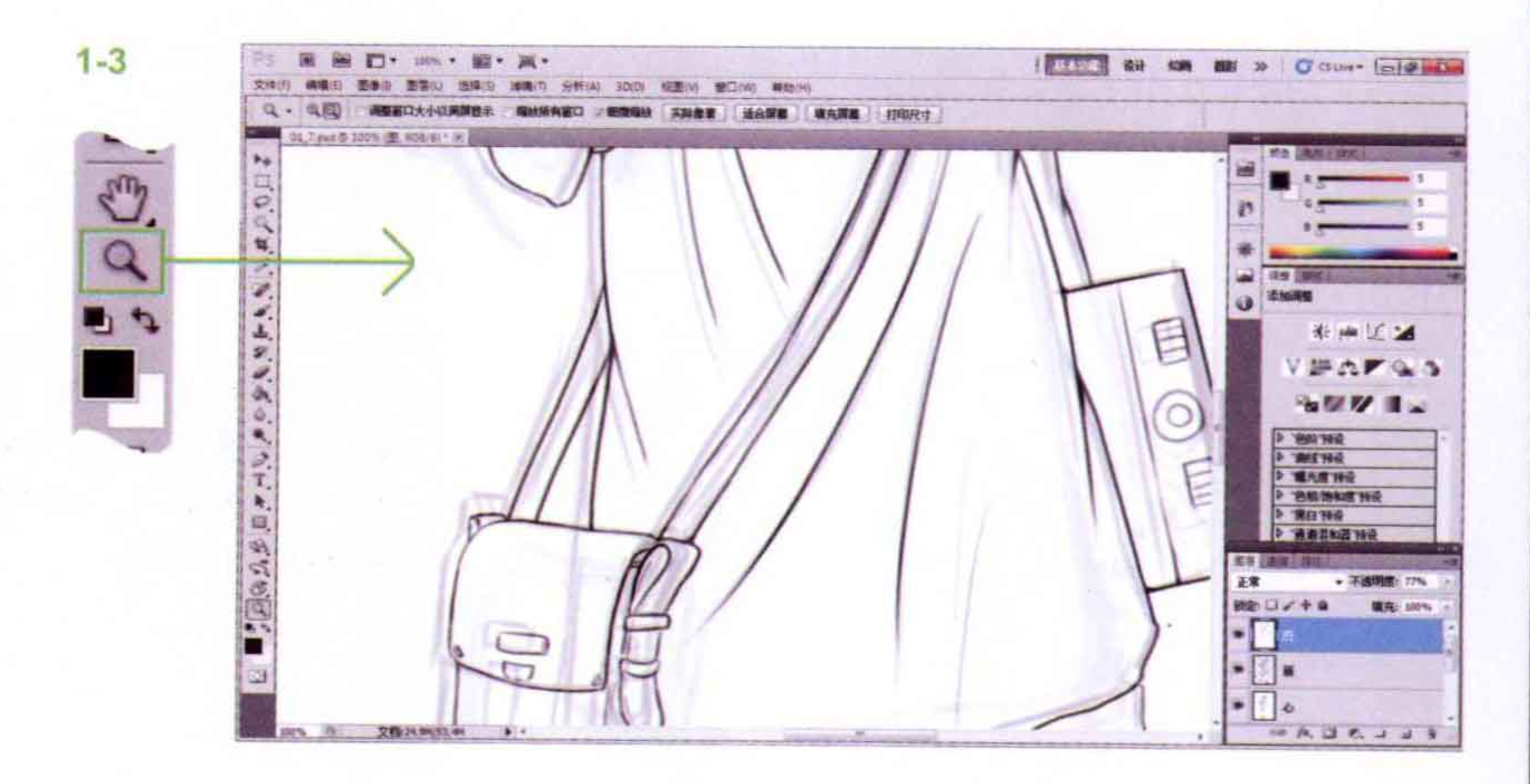








1-3



2 画出草稿的线

脸的轮廓

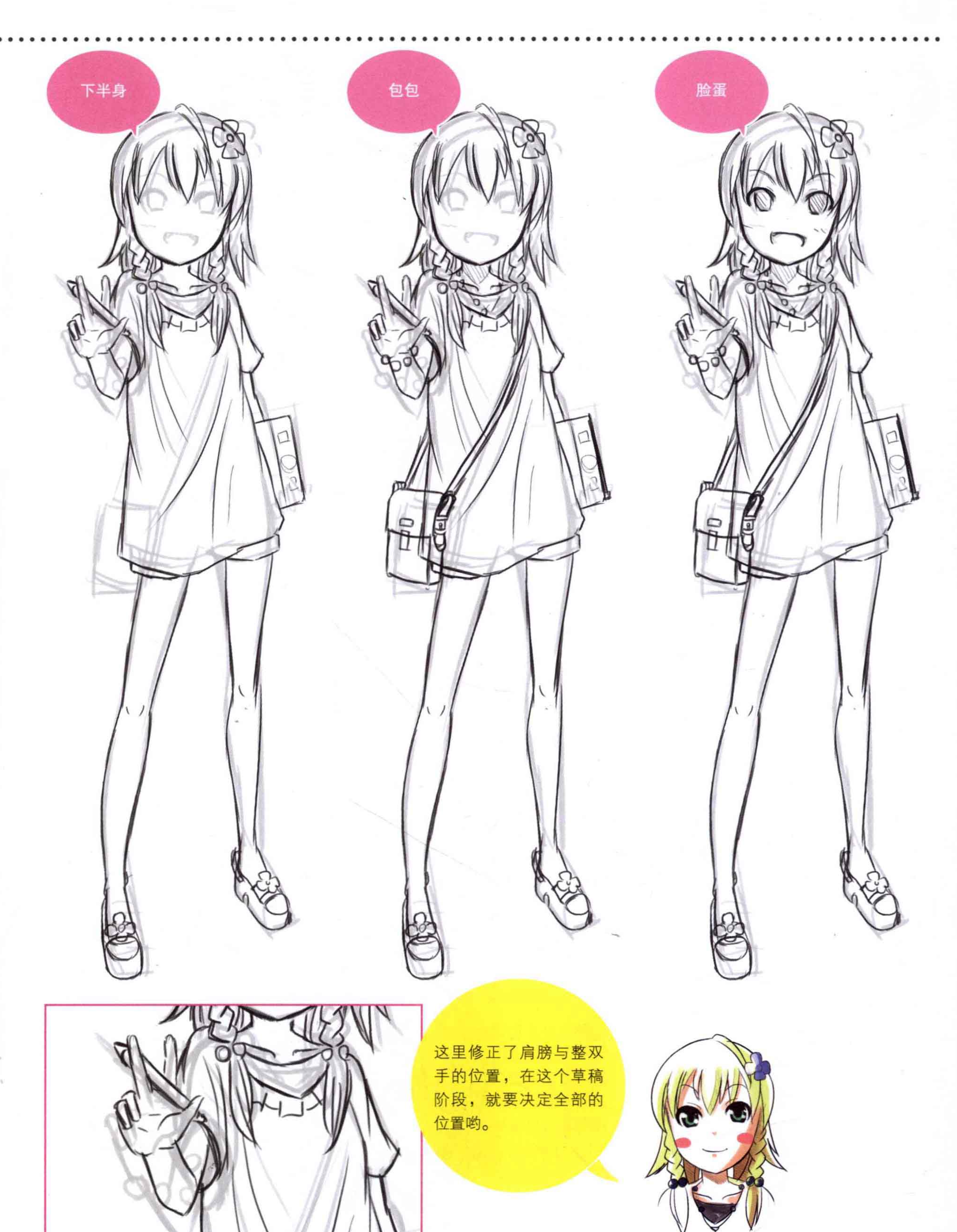
头发





为了兼顾全身的平衡，脸蛋的部分留到最后再画。尤其是平衡把握不好的人，建议脸蛋一定要最后才画哦。




下半身
包包
脸蛋
这里修正了肩膀与整双手的位置，在这个草稿阶段，就要决定全部的位置哟。

3 整理线条后就完成了

脸的轮廓

头发

上半身



一口气画出来

→

消除



画头发时，把缩放显示调到可以一口气画出来的层级，画出交叉线。之后再把不需要的部分消除，这样就会画得很漂亮。

下半身

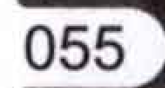
包包

脸蛋

图层 通道 路径
正常 不透明度: 100%
锁定: 填充: 100%
线稿脸
线稿身体
背景白

为了让上色的时候容易圈选选取范围，在这里把脸跟身体分为两个图层。像这种图层的接点与上色方法很重要，要好好分配它们的图层哦。





Step 8

去除线稿多余的部分

在使用油漆桶工具自动填满的时候，忘记消除的部分会影响选取范围的圈选，所以就要去除多余的部分。使用图层样式的描边，就可以轻松地找到多余的部分。

1 加上描边

1-1 加上图层样式

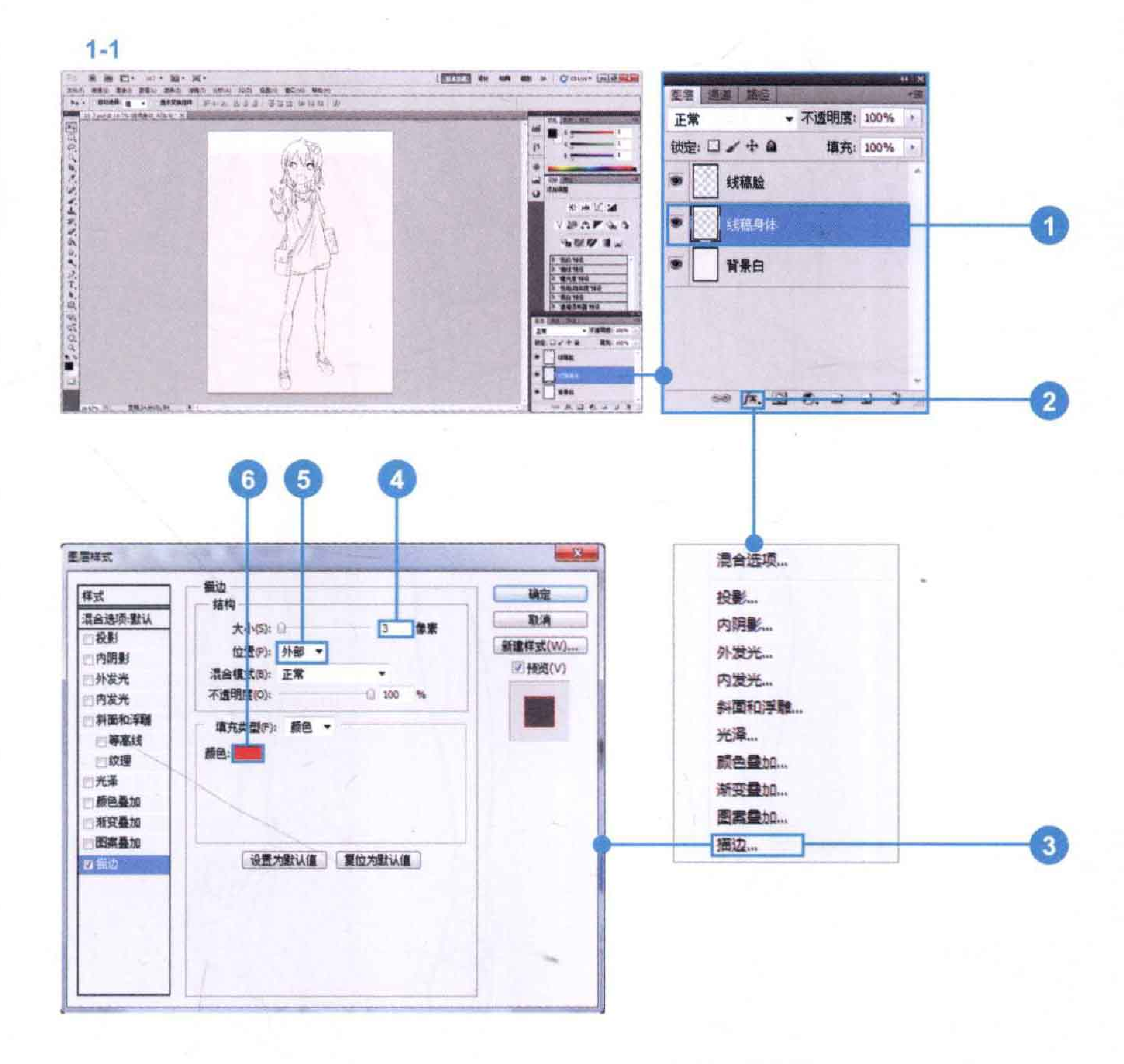
在图层面板上，选择①线稿的图层→②【添加图层样式】→单击③【描边】。然后在弹出来的窗口中，在大小的栏位中④输入3，【位置】选择⑤外部。单击⑥【颜色】的话，就会弹出取色器，然后就可以选取颜色。设定完毕之后，就可以单击【确定】按钮。

1-2 显示图层样式

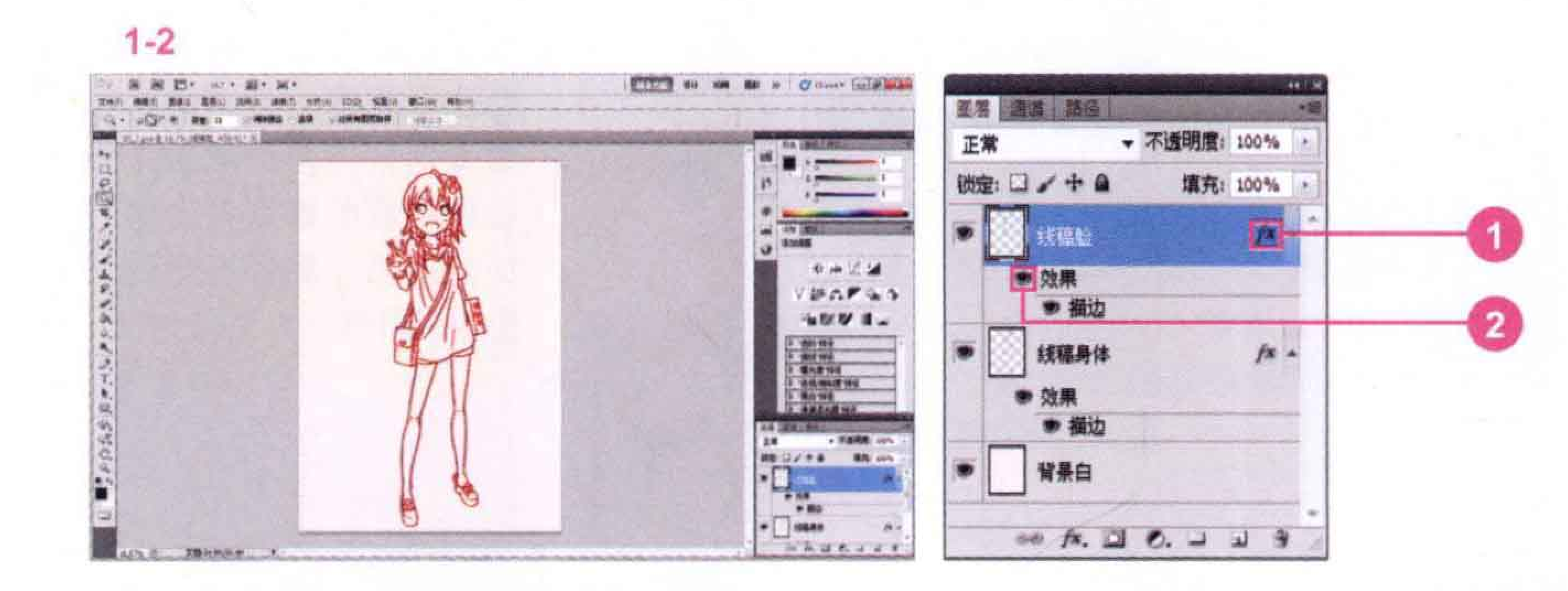
新增图层样式之后，就会在图层面板上面显示①fx的字样。单击【效果】前面的②眼睛图标的话，就可以显示或不显示样式的效果。

接着可以再用同样的顺序在其他线稿的图层上，也加上【描边】。

1-1



1-2



2 去除多余的部分

2-1 去除多余的部分

在黑色线条的外部显示红色的笔画之后，使用工具面板中的①【缩放工具】，放大显示画面。

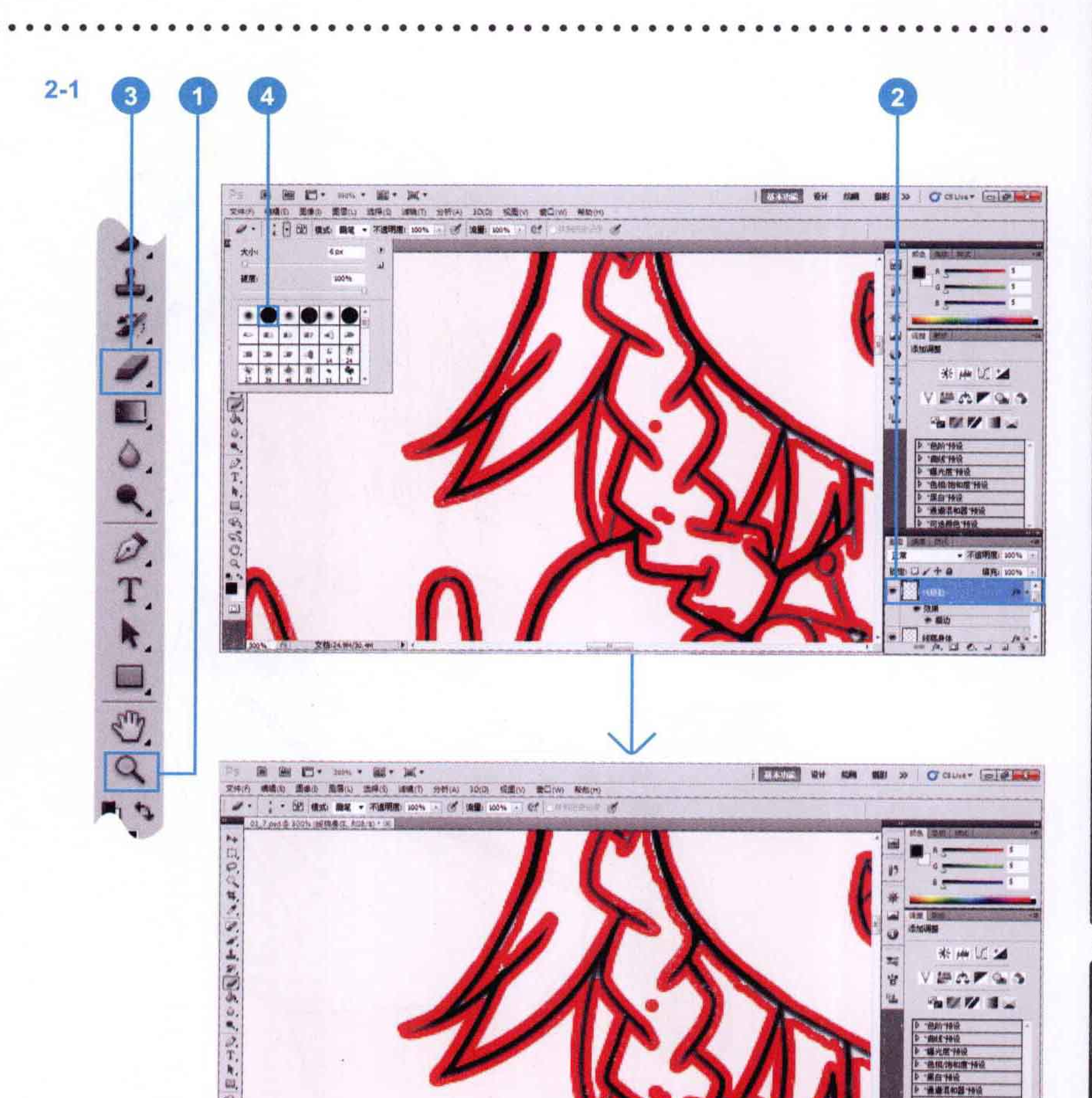
接下来就消除凸出来的红色部分，先在图层面板中选择②线稿的图层，然后选择工具面板中的③【橡皮擦工具】，接着开启控制面板上面的【画笔预设选取器】，笔尖形状就选择④【实边图形】，尺寸则是约3～8px左右。

在去除时，要常常单击图层面板上【效果】的眼睛图示，把【描边】效果关掉，确认消除的部分。

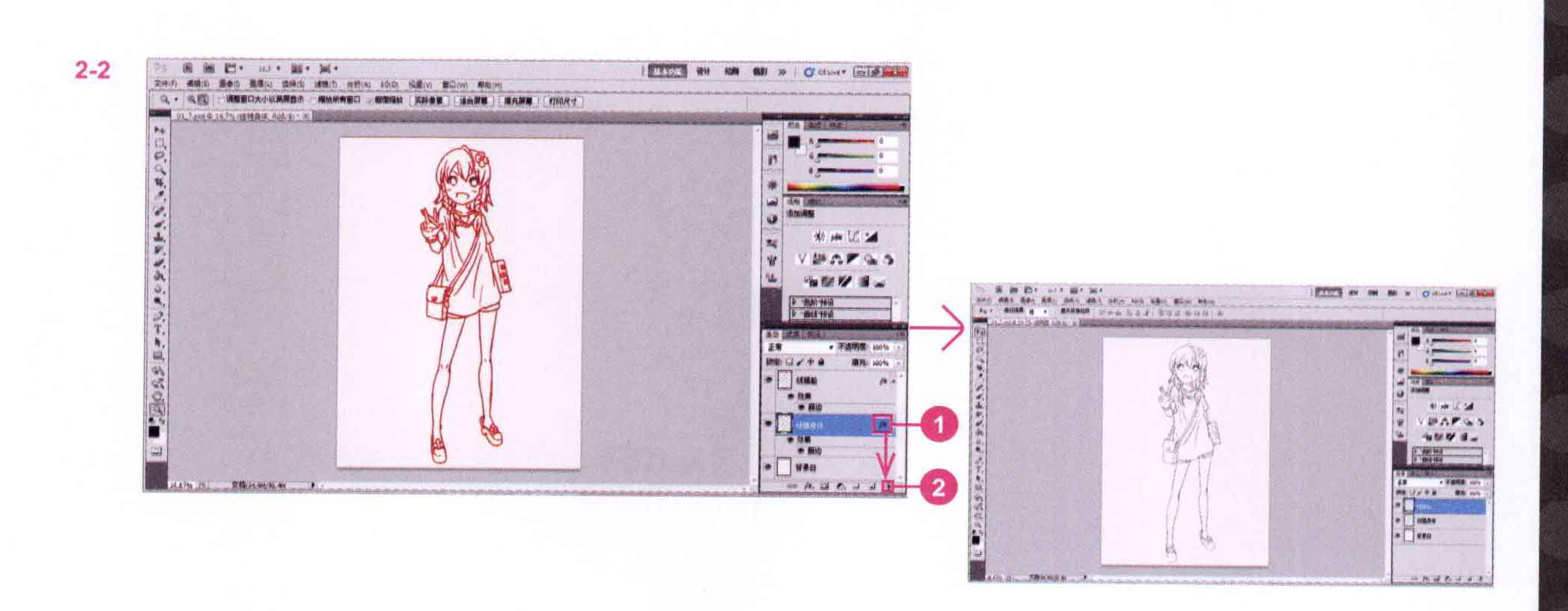
2-2 删掉图层样式

完成去除多余的部分后，接下来就是删除描边的图层样式。首先单击图层面板中的①【效果】，然后把【效果】拖曳到②【删除图层】。这里要注意，不要连同图层也一起删掉。

2-1

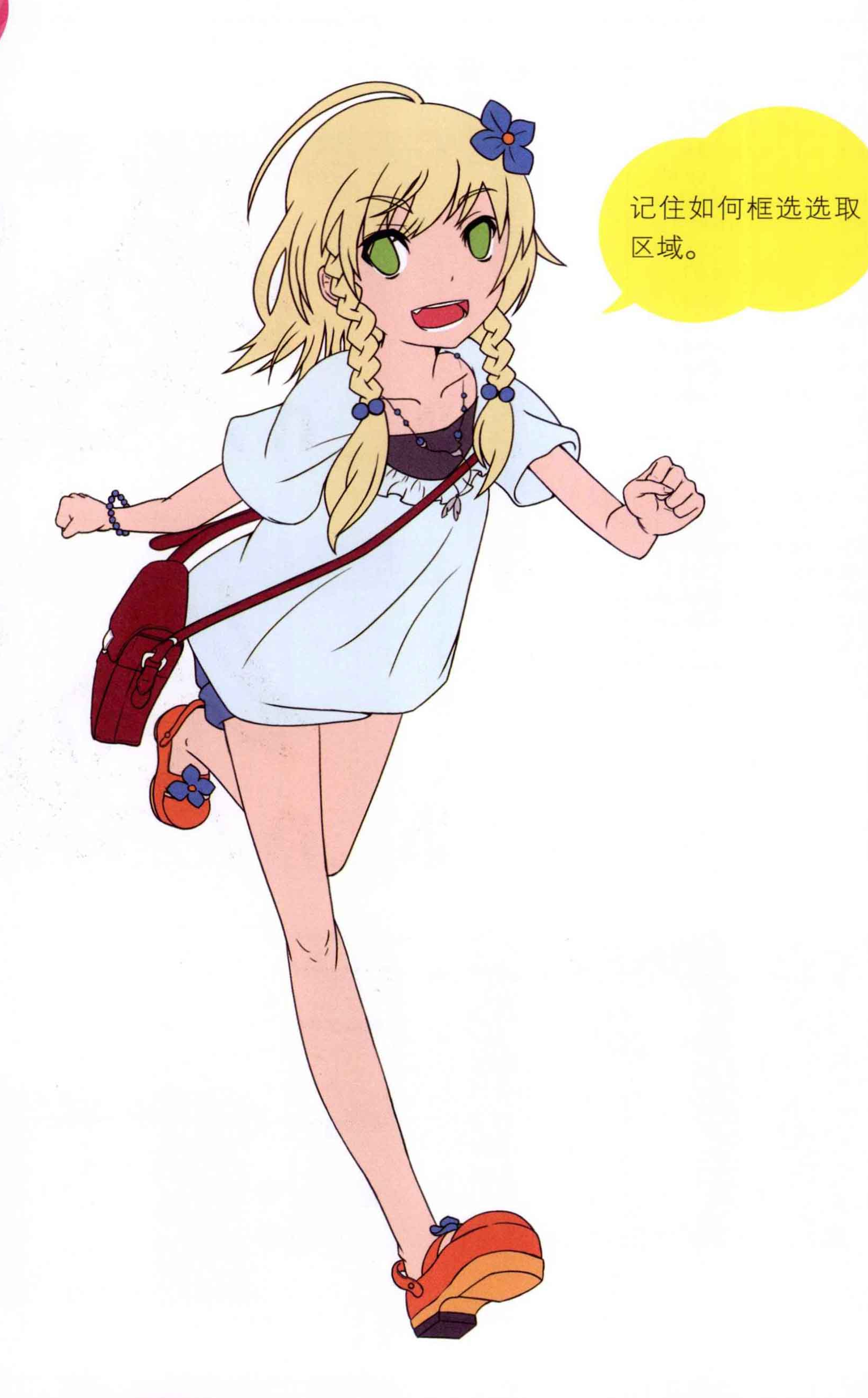


2-2



3
第天

来试着上色吧！



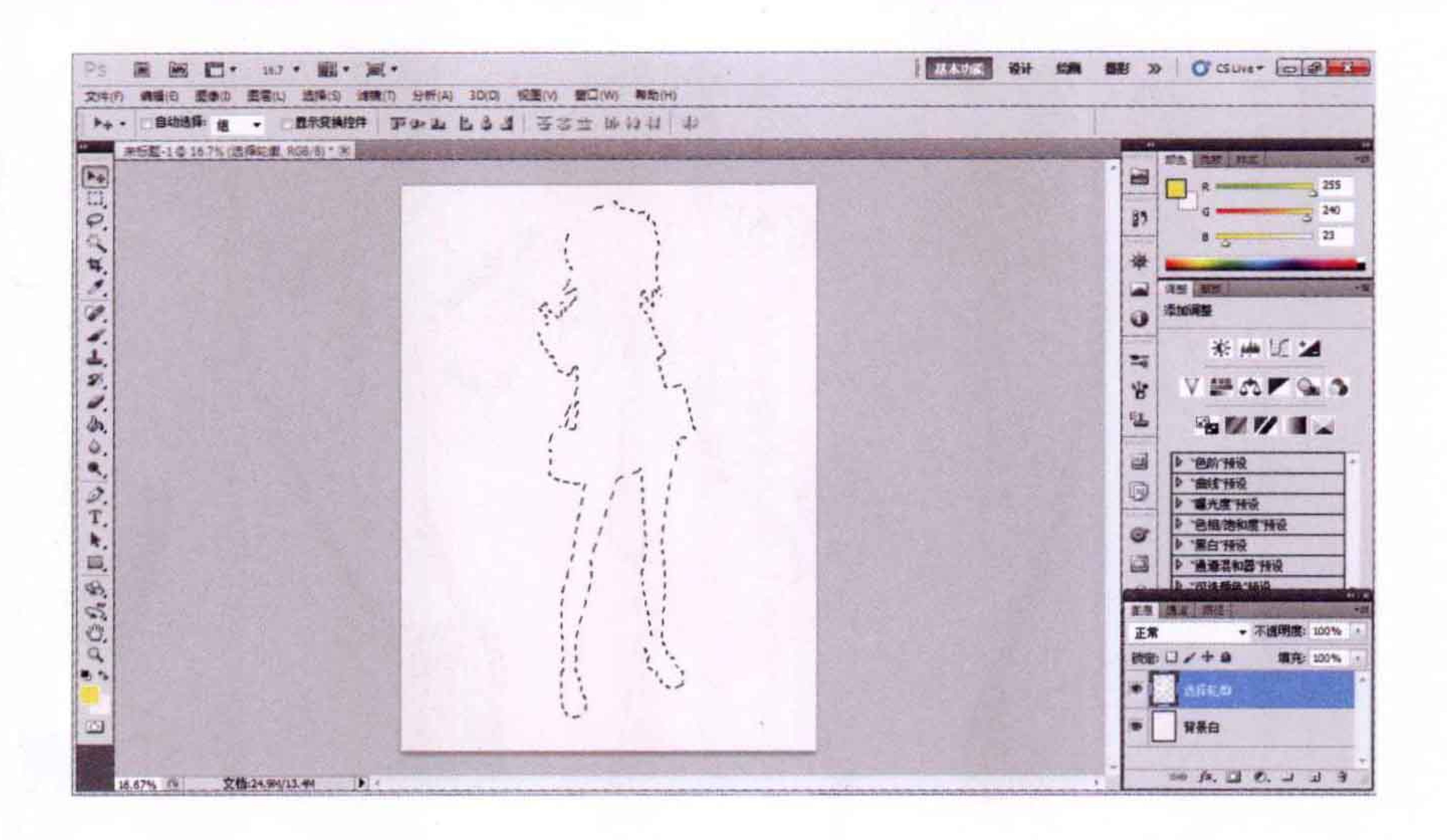


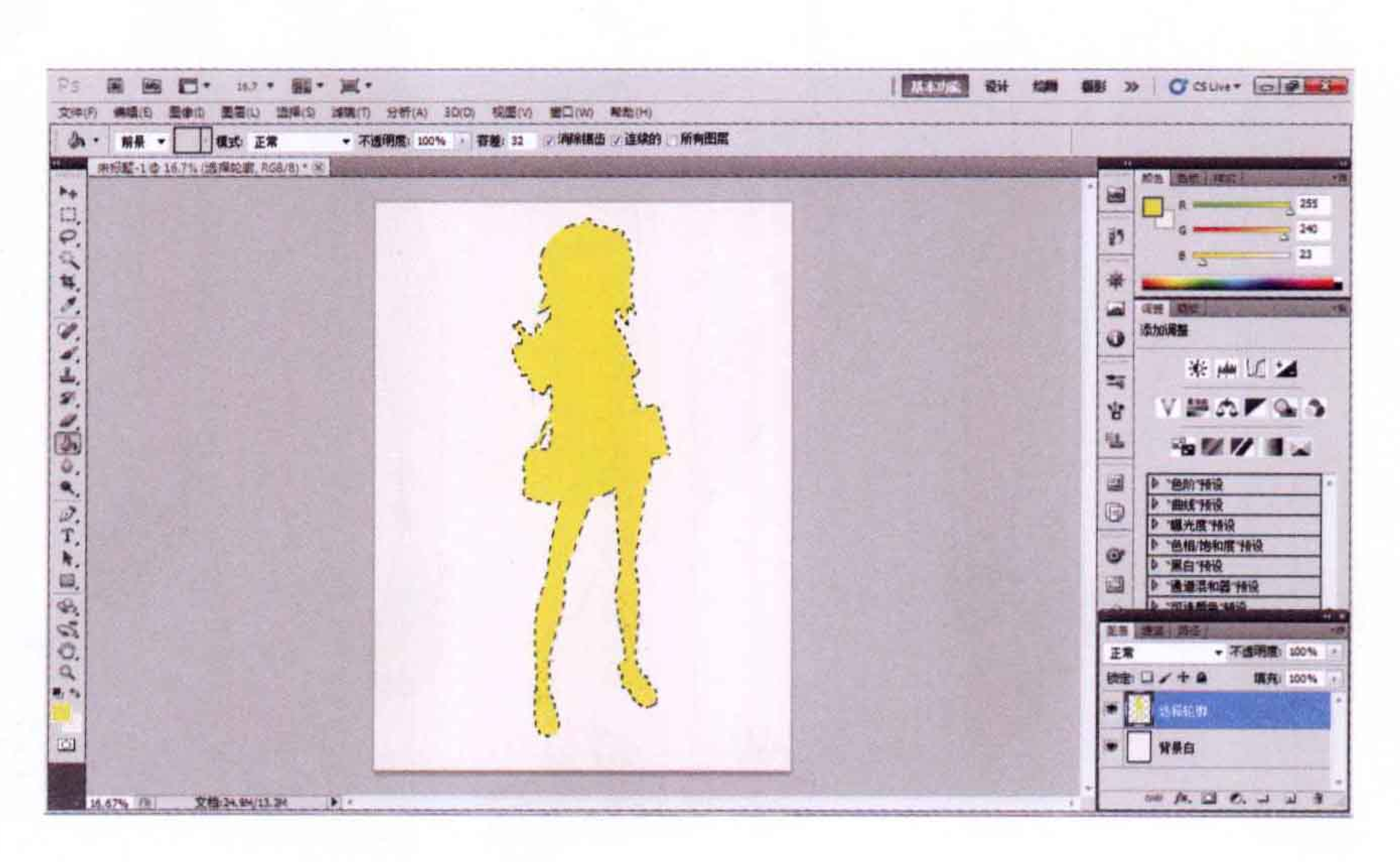
Basic 1 选取区域的基本常识

选取区域是经常使用的功能之一，就像喷漆时候所用的胶带一样，被称为可以破坏性编辑的蒙版。圈选出选取区域之后，就会以虚线来显示被圈选的选取区域。

圈选出选取区域之后，就会变成只能在选取范围内编辑的状态。例如，只能在选取区域内填满颜色、修改颜色、复制以及删除等。

相对的，选取区域之外会变成锁定的状态，什么事也不能做。而外部这个锁定的状态，则称之为蒙版（详细内容请参考第4天课程）。





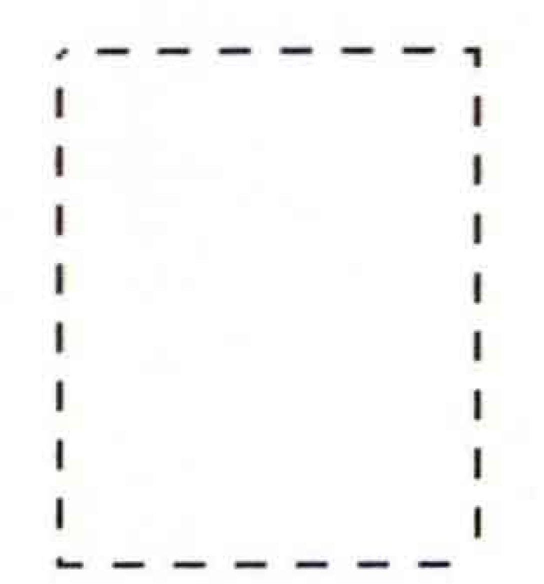


Basic 2 选取区域的选取方法

选取区域的选取方法有手动与自动2种可供选择。自动选取的方法，会选择像素颜色近似值来做为选取区域；手动的方法，则是利用拖曳功能来决定圈选的范围。

●矩形选框工具

需要框选长方形的选取区域时使用。按下【Shift键】同时拖曳鼠标的话，就可圈选出正方形的选取区域。





●椭圆选框工具

需要框选椭圆形的选取区域时使用。按下【Shift键】同时拖曳鼠标的话，就可圈选出圆形的选取区域。





●套索工具

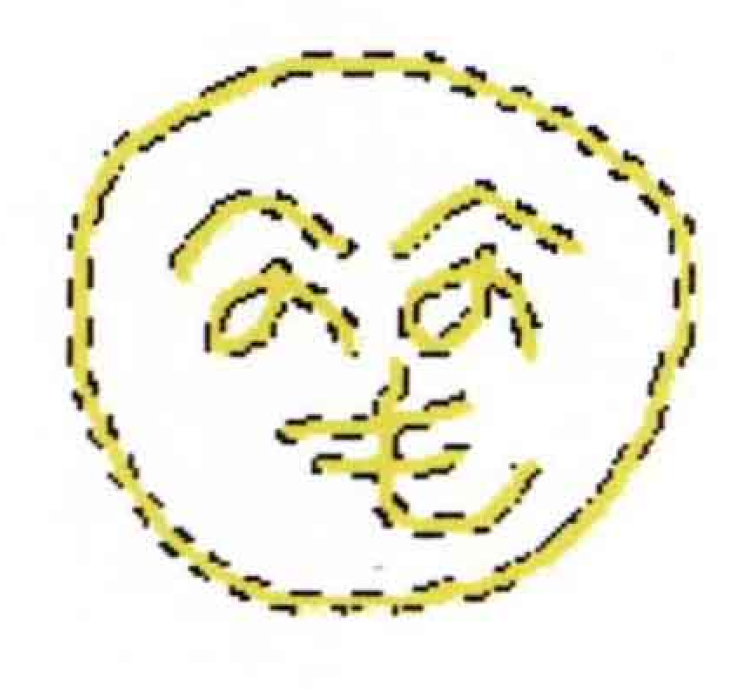
需要圈选自由形状的选取区域时使用，使用鼠标拖曳过的部分会形成圈选范围。





●魔棒工具

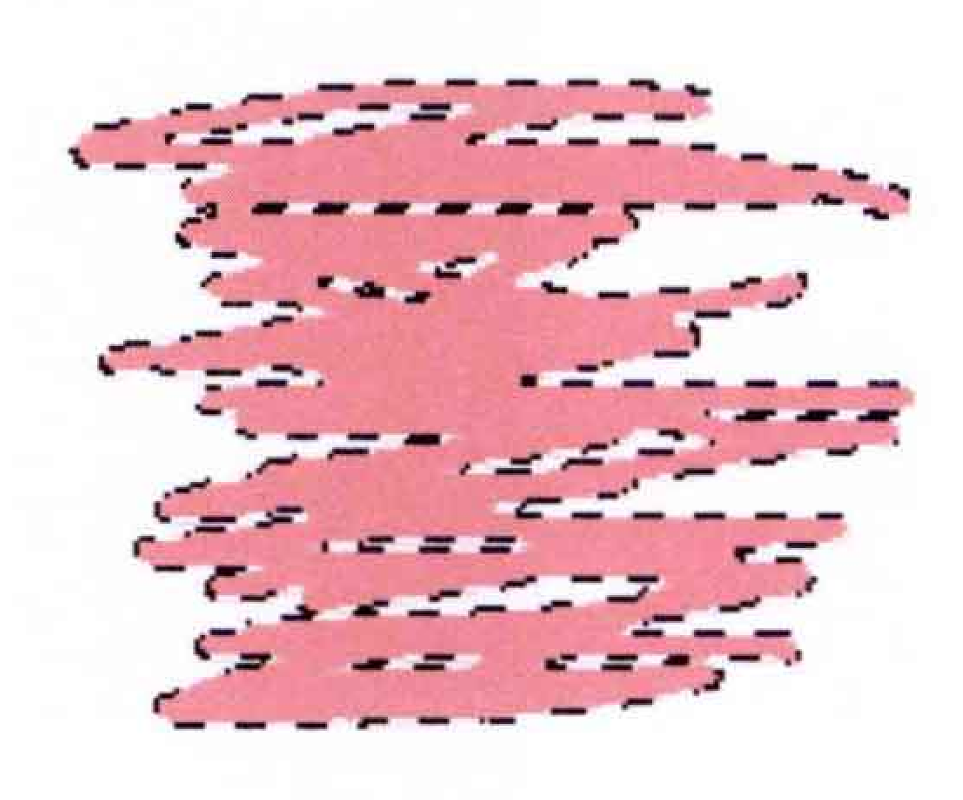
需要以颜色的近似值作为选取区域时使用，以单击到的像素颜色为基准，自动找出图像中同色的像素作为选取区域。





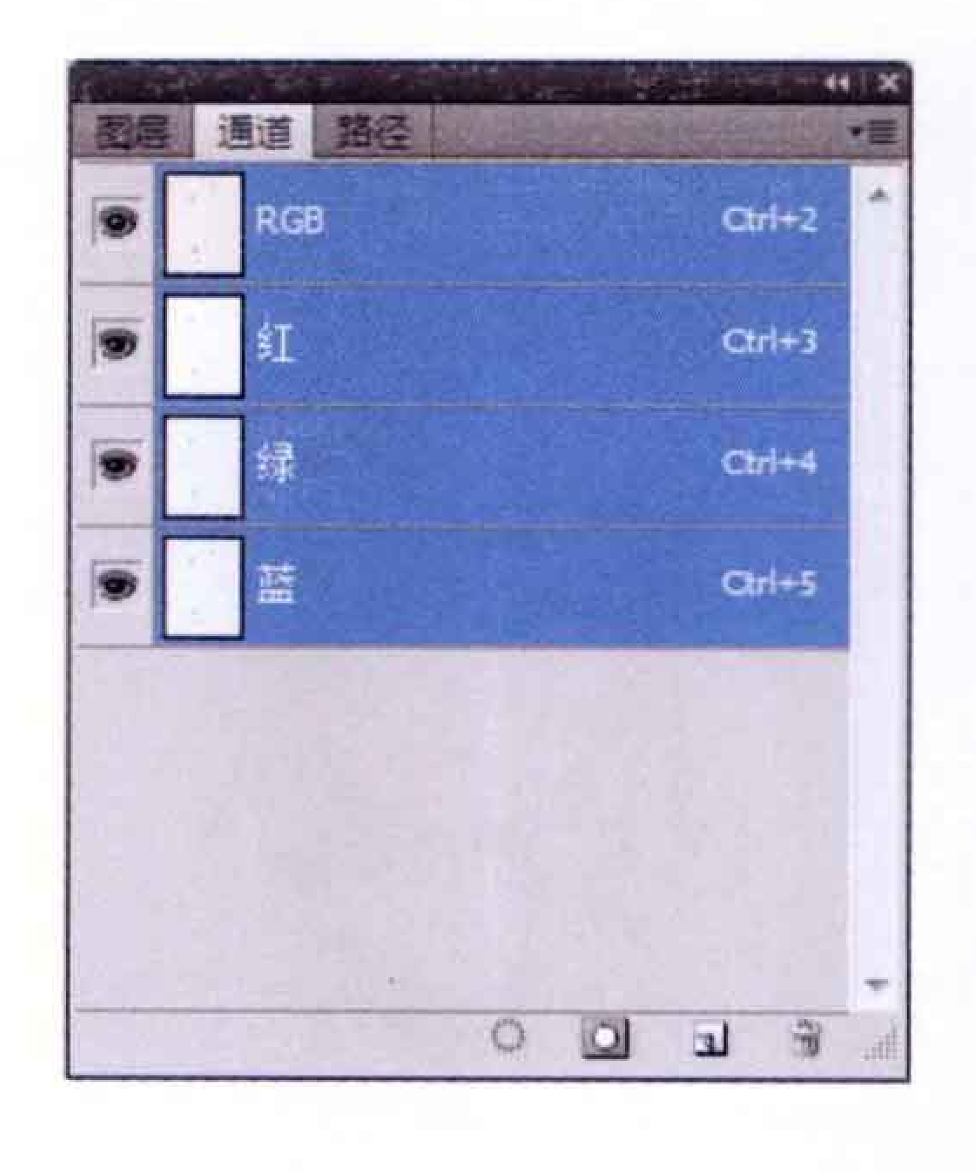
●快速蒙版模式

使用快速蒙版模式之后，会让画笔工具画过的部分变为选取区域的外侧部分。而且不只圈起来的部分，选取区域的外侧也会有画笔工具的不透明度、笔刷形状等效果。



●通道

需要以颜色的近似值作为选取区域时使用，选择通道面板中的【将通道作为选区载入】后，就会以所选择的通道颜色作为基准，自动形成选取区域。



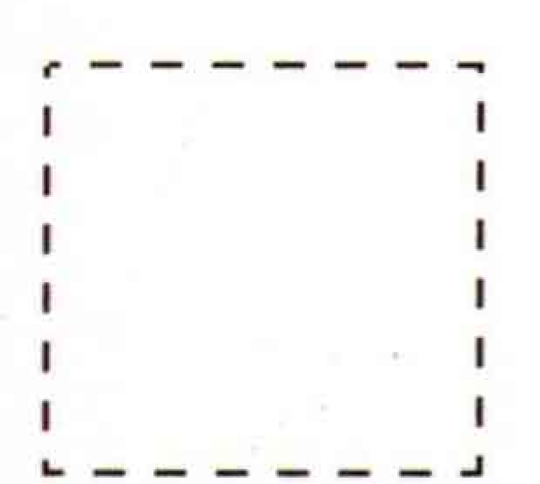
Basic 3

变更选取区域的方法

有时候没办法一次就圈选出理想的选取区域，从而不能就这样继续编辑下去。所以需要在最初框选的选取区域中，反复增减到理想的选取区域，因此我们需要记住变更选取区域的方法。

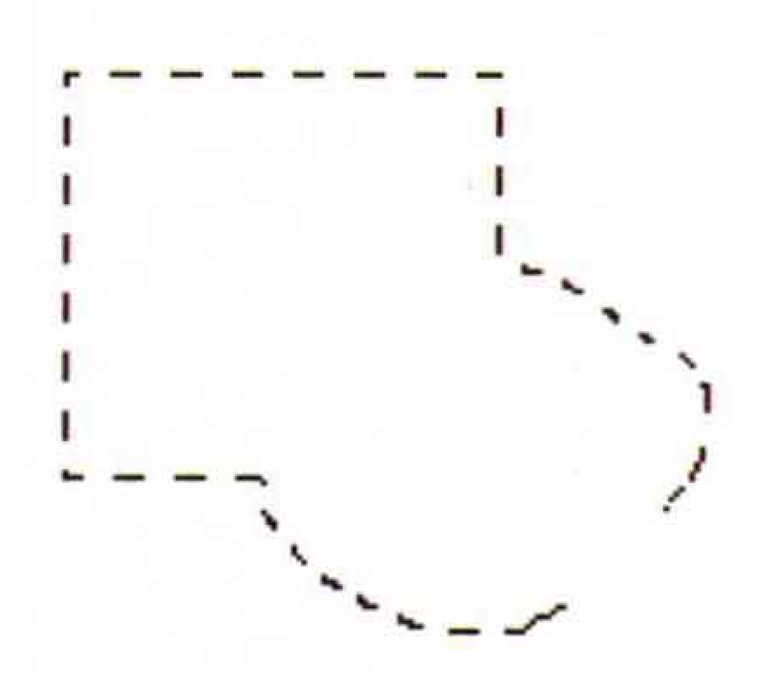
●框选选取区域

使用工具面板上面的【矩形选框工具】等全选工具，来圈选区域（请参考第61页）。



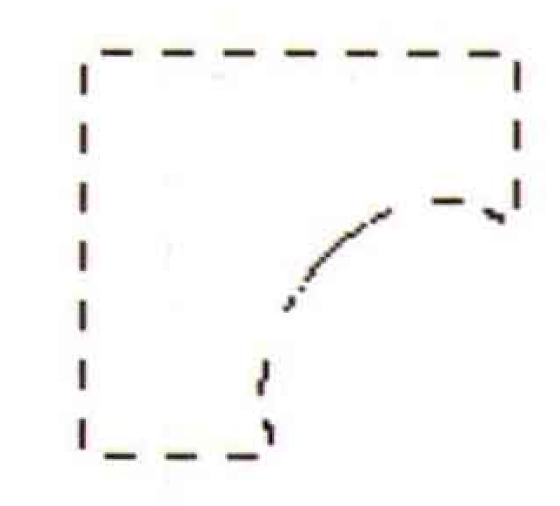
●追加选取区域

框选好选取区域后，按着【Shift键】不放，再去框选所想要追加的区域即可。



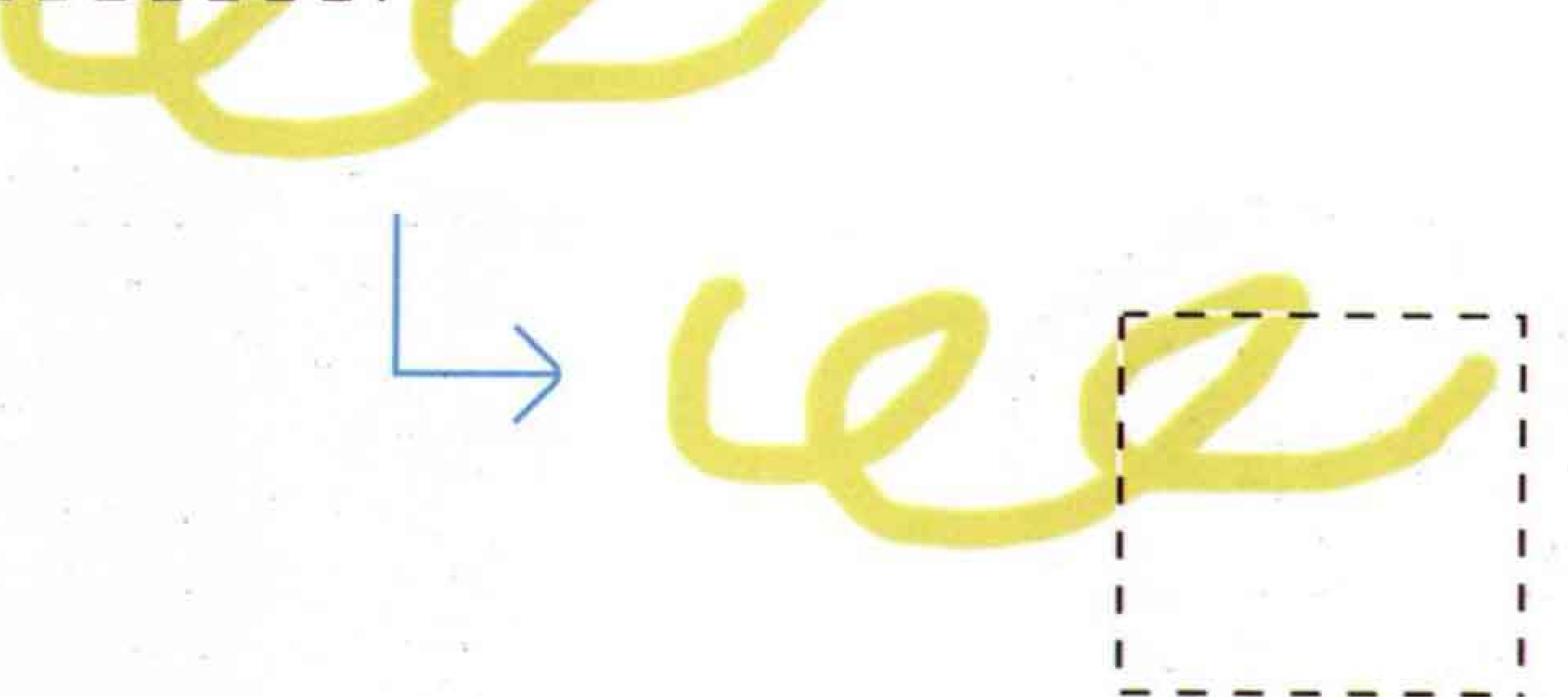
●删减选取区域

框选好选取区域后，按着【Alt键】或是【Option键】（苹果电脑），再圈选想要删除的选取区域。



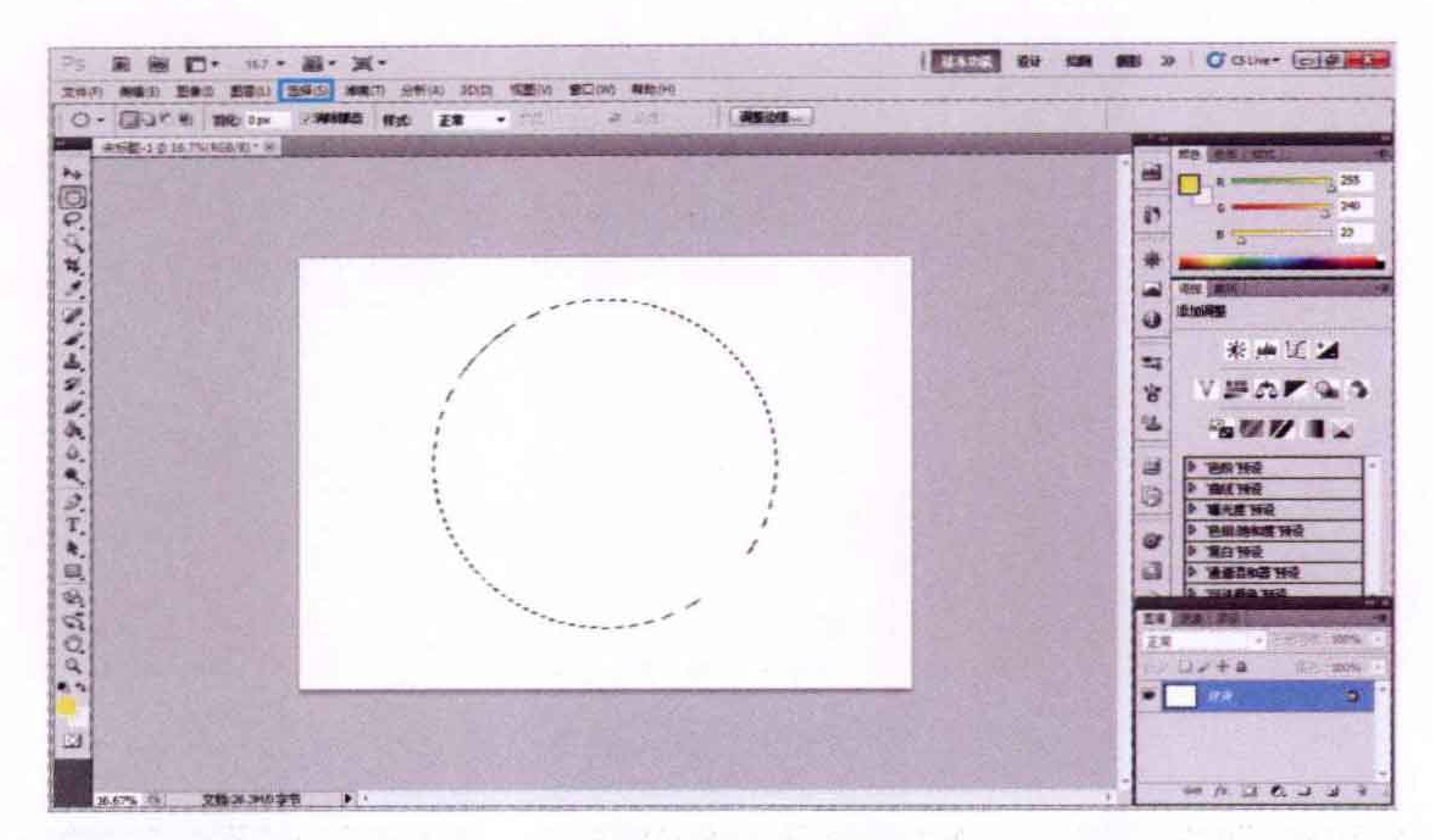
在选择工具面板中的任一种选取工具的状态下，单击选取区域之外，或是在功能列表中的【选择】→单击【取消选择】的话，就可以取消目前的选取区域了。

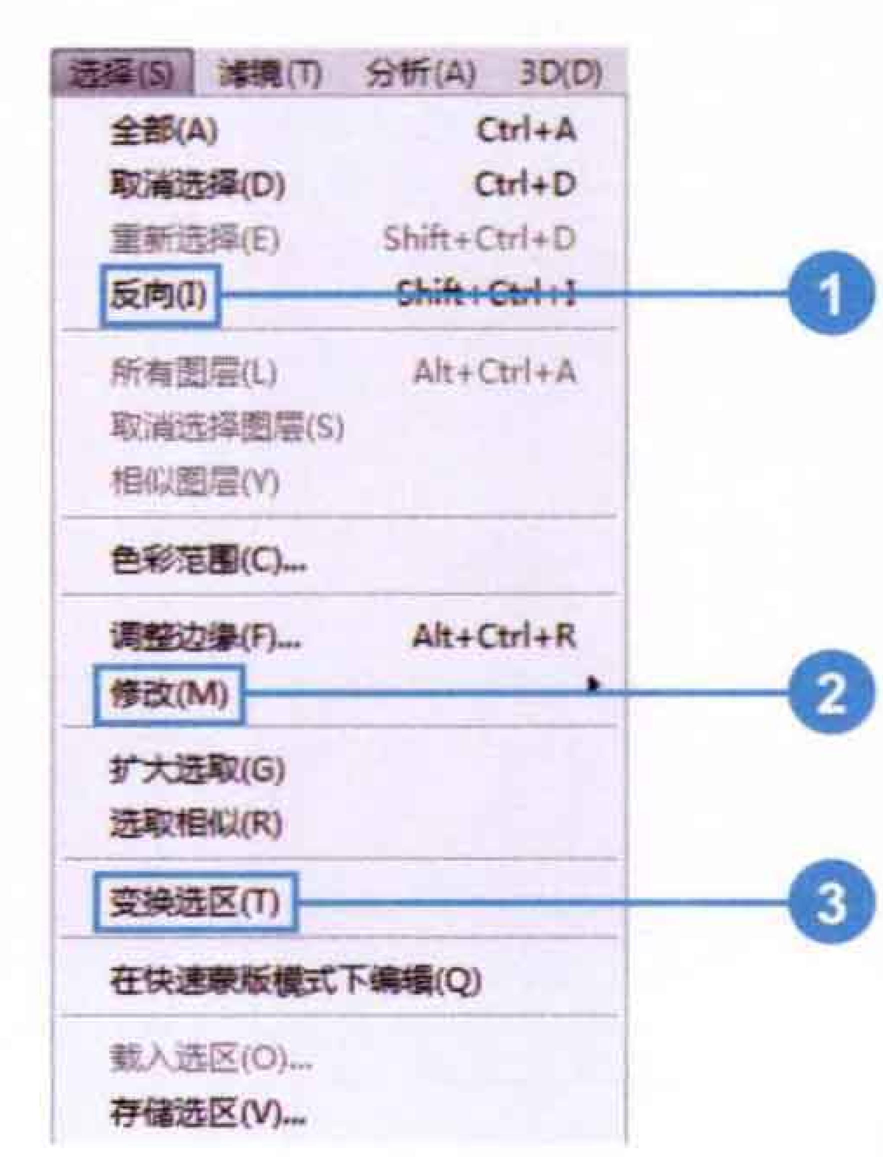




●移动选取区域

框选好选取区域后，把鼠标移动到选取区域之内，把选取区域拖曳到目标位置。





●反向

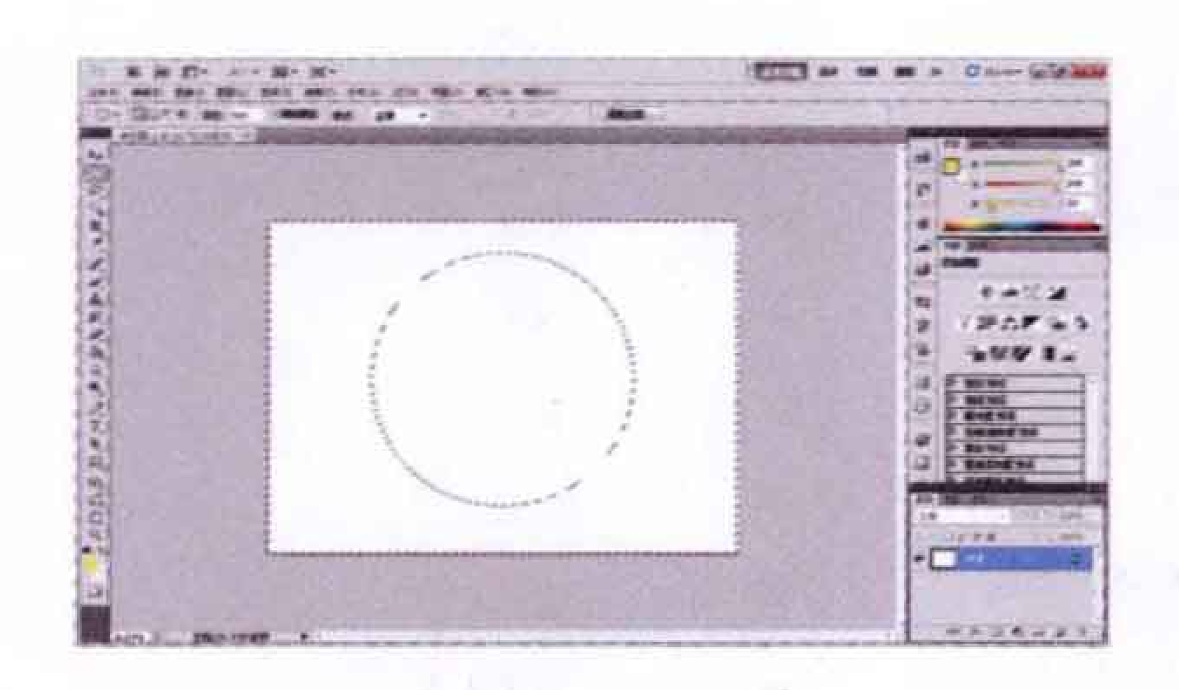
单击在功能列表上面的【选择】→单击①【反向】。

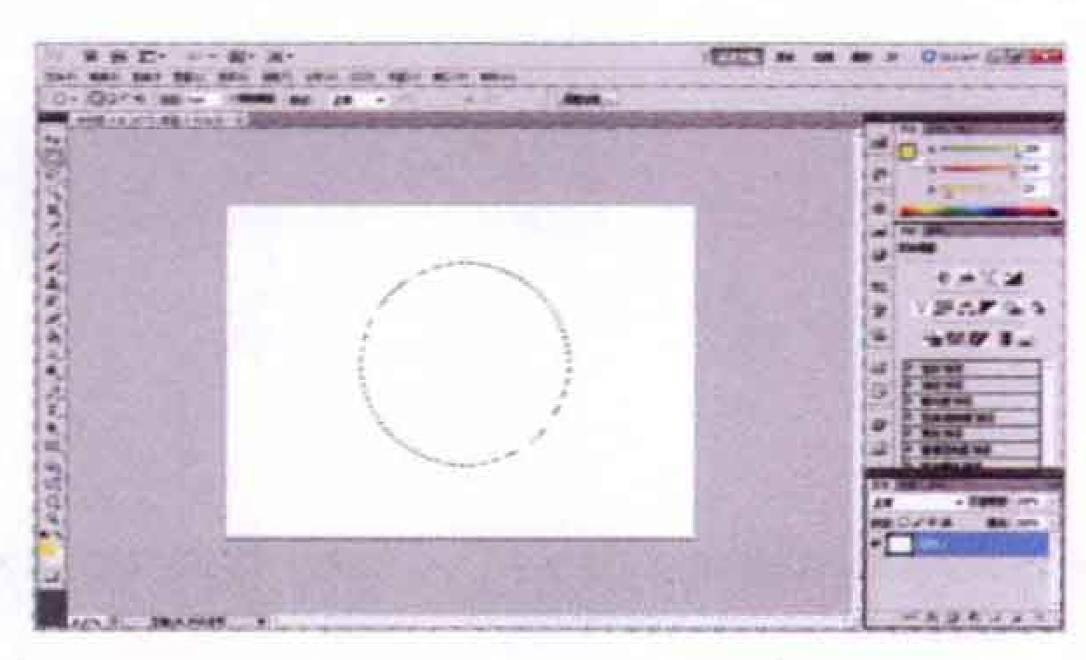
●收缩

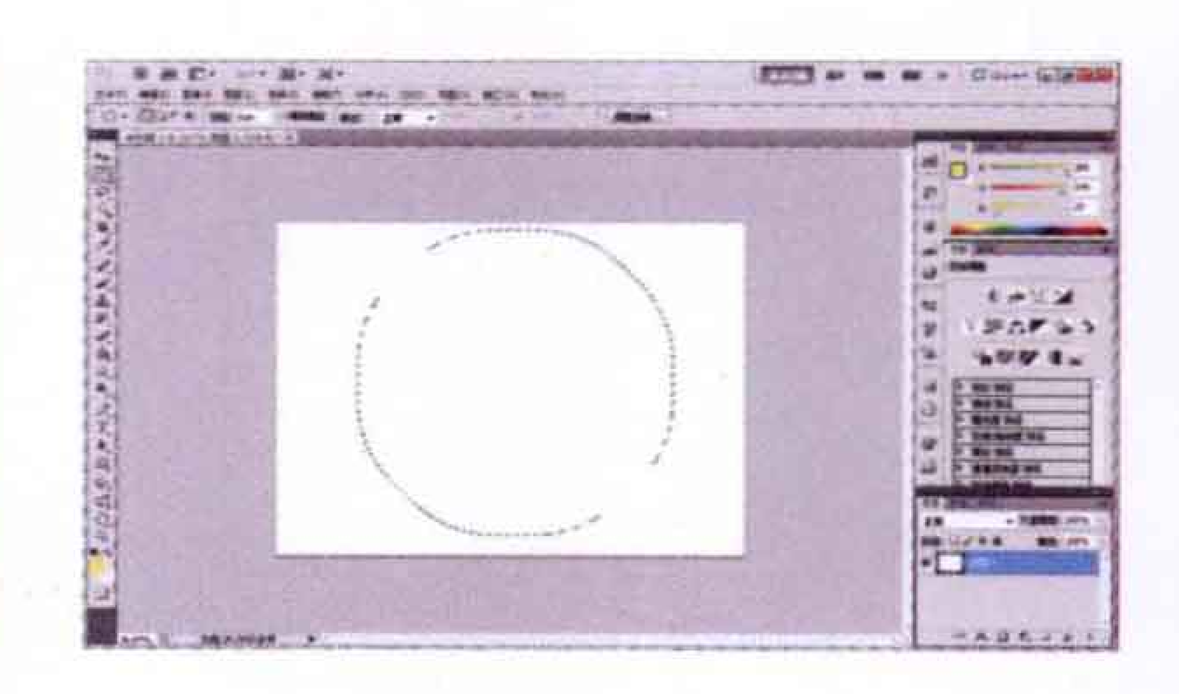
在功能列表上面的【选择】→②【修改】→单击【收缩】。在弹出的窗口上面，设定要收缩的选取区域大小。

●扩展

在功能列表上面的【选择】→②【修改】→单击【扩展】。在弹出的窗口上，设定要扩展的选取区域大小。







●羽化

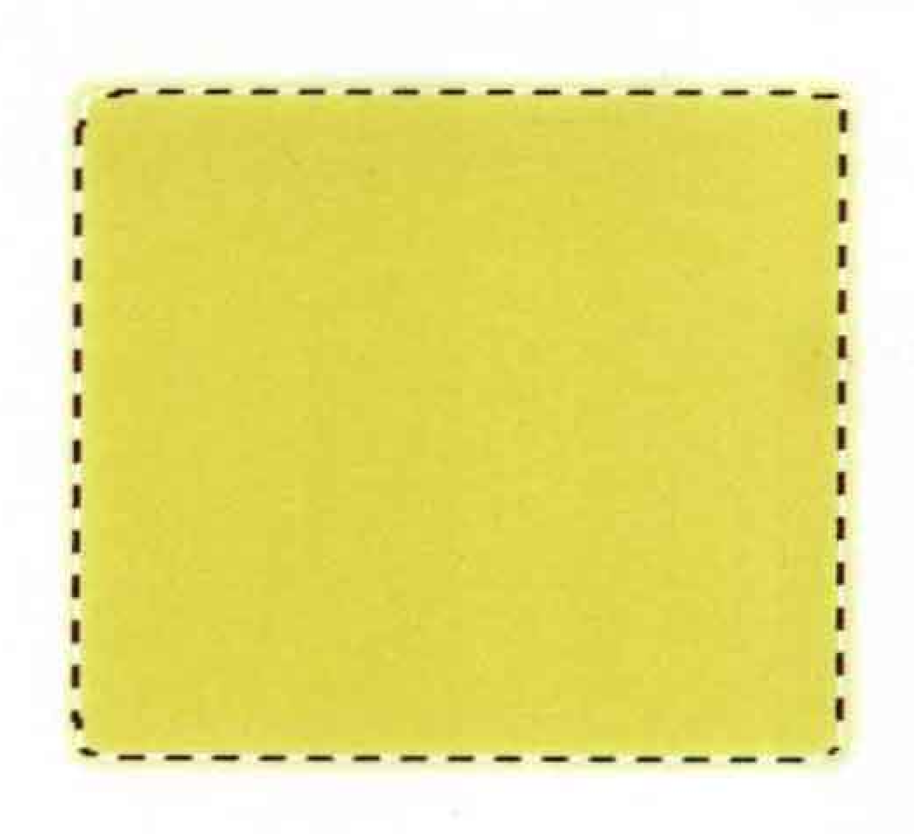
在功能列表上面的【选择】→②【修改】→单击【羽化】。在弹出的窗口上面，设定要羽化选取区域的量，就可以羽化选取区域。

●边界

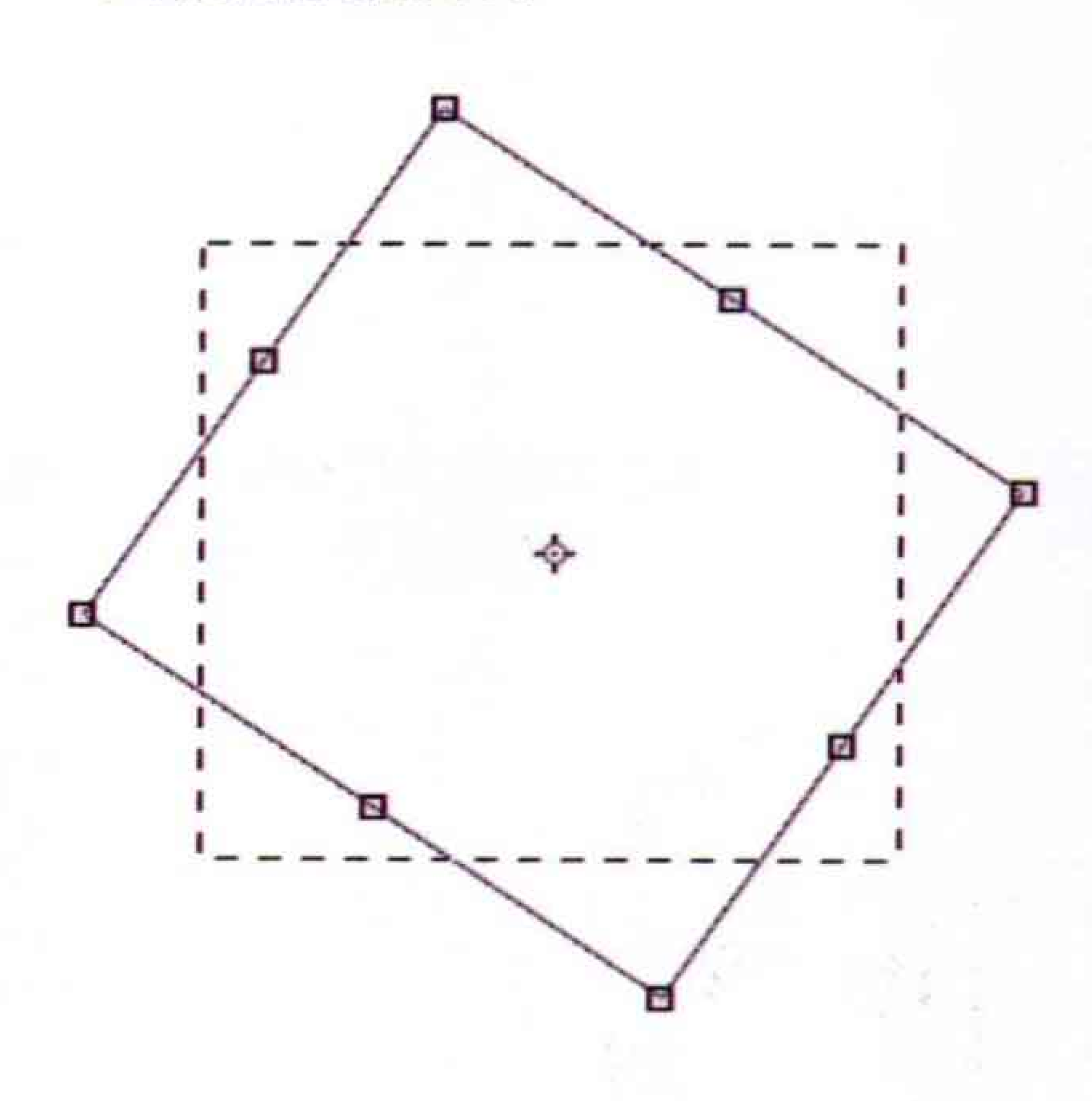
在功能列表上面的【选择】→②【修改】→单击【边界】。在弹出的窗口上，设定边界的宽度。

●变换选区

在功能列表中的【选择】→单击③【变换选区】后，拖曳出现的定位器上的方形，就可以改变角度或是大小。







Step 1

准备着色用图层吧

着色的时候要依各部位分为几个图层来作业，而新增的图层，就要集中在一个群组中管理。建立群组之后，图层的管理就可以更得心应手了。

1 创建新组

这边要新增加一个群组，在图层面板上面单击①【创建新组】。新增群组之后，对着②群组的名字单击两次，就可以对群组重新命名。

2 创建新图层

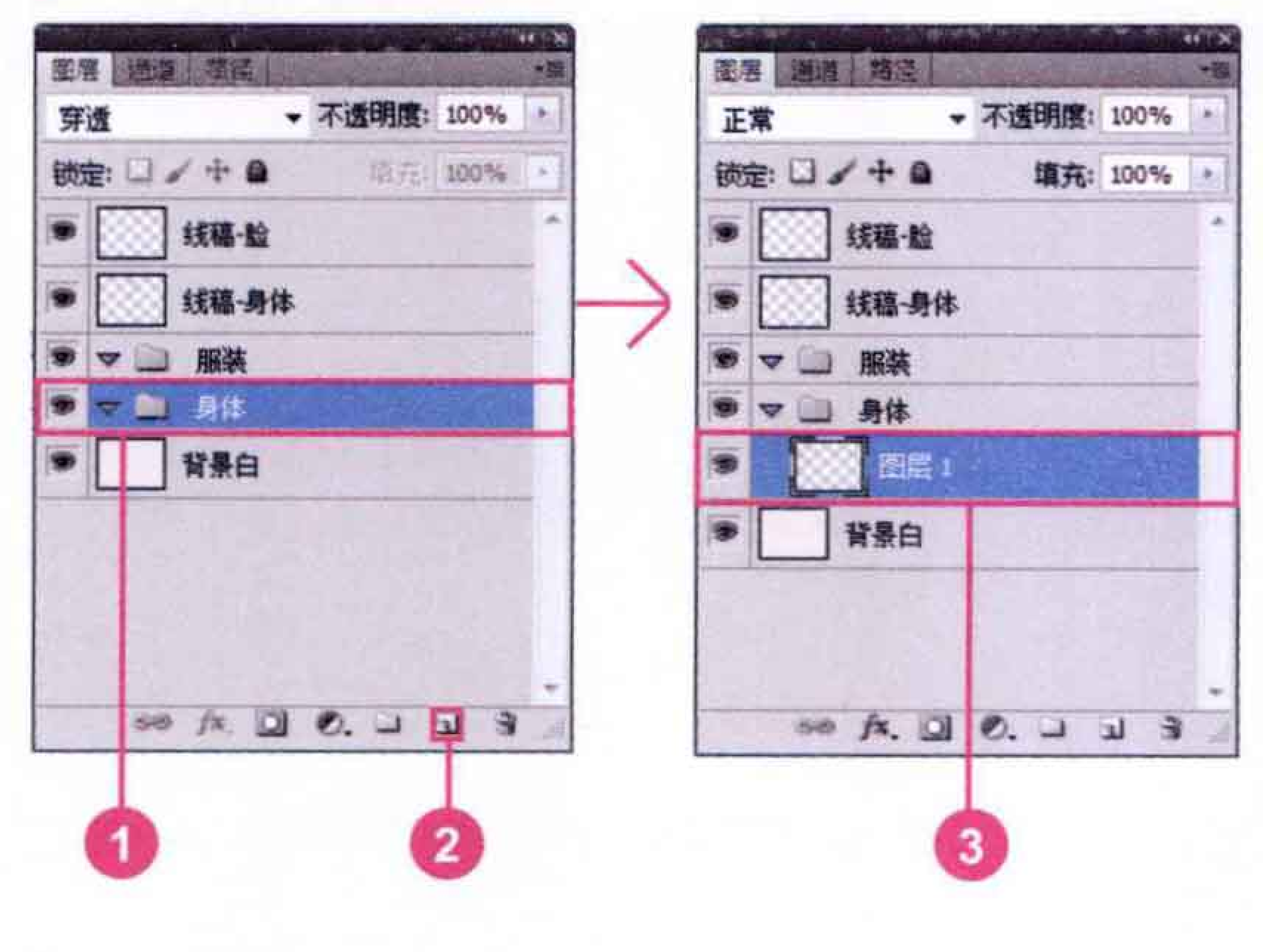
接下来要依照各部分建立新的图层。首先在图层面板中选择①群组，然后单击②【创建新图层】，接着就会在群组中③新增一个图层了。然后对着图层的名字单击两次，对图层重新命名。

3 展开及收合群组

单击群组左边的三角形图标的话，就可以展开或收合群组。要把图层移出或移入群组，或是更改图层在群组之中的顺序的话，只要直接拖曳图层即可。

1

2



3





Step 2 准备着色用画笔吧

在着色的时候，需要均匀上色（动画上色法/赛璐璐上色法）。为了让笔压的不透明度不改变，所以要关闭绘图板压力的控制功能。不过如果要使用透明水彩等上色方式的话，就需要开启绘图板压力的控制功能。

1 绘图板压力控制设定

在工具面板上面选择【画笔工具】之后，在控制面板上关闭绘图板压力控制不透明度（覆盖画笔面板设置①）与【绘图板压力控制大小（覆盖画笔面板设置②】。

2 选择画笔的形状

在控制面板上开启【画笔预设选取器】后，选择实边圆，然后输入【大小】，【硬度】就维持100%就可以了。

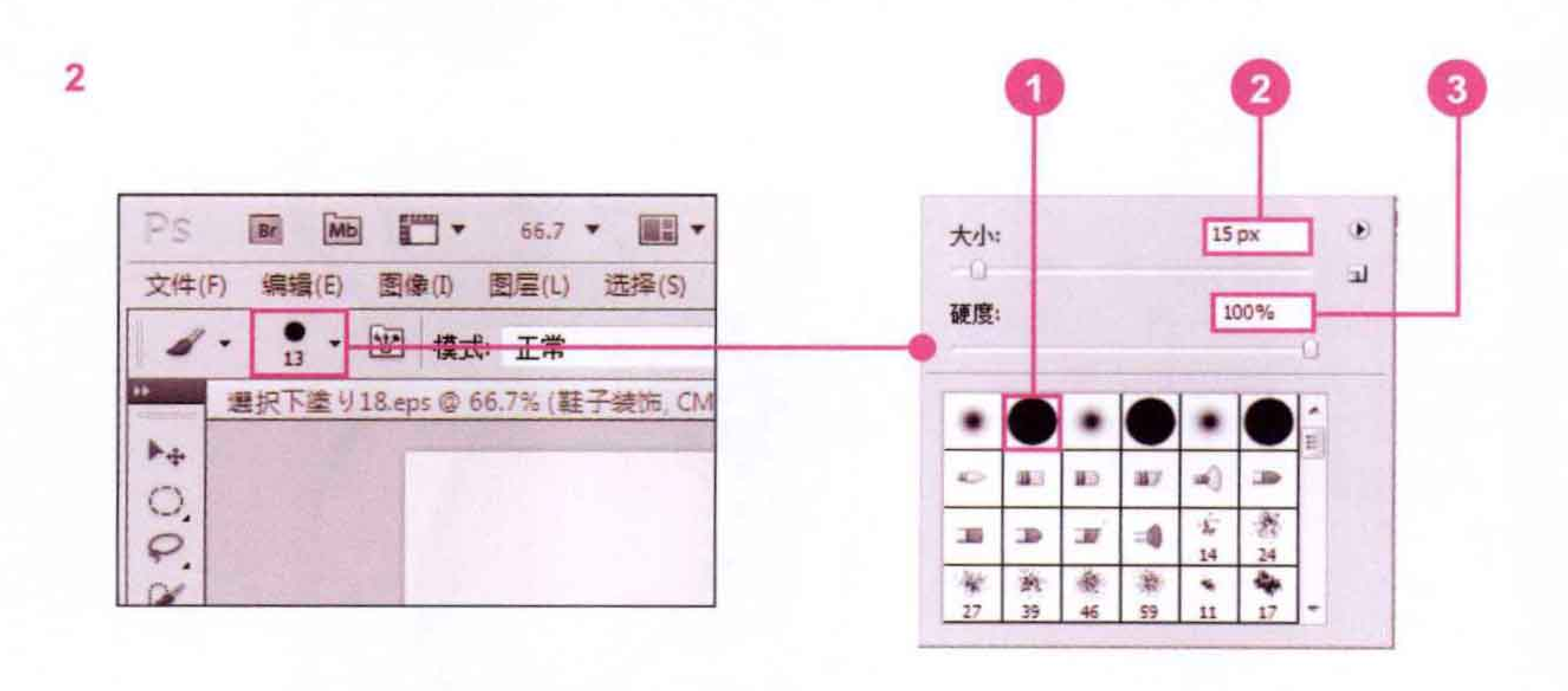
Photoshop CS5以前版本

在工具面板上面选择【画笔工具】或者在功能列表上面的【窗口】单击【画笔】。画笔面板出现之后，【形状动态】的设定就直接维持在画线稿时候的设定。另外，把其他动态的勾选取消，详细情形请参考第35页。

1



2



PhotoshopCS5以前版本

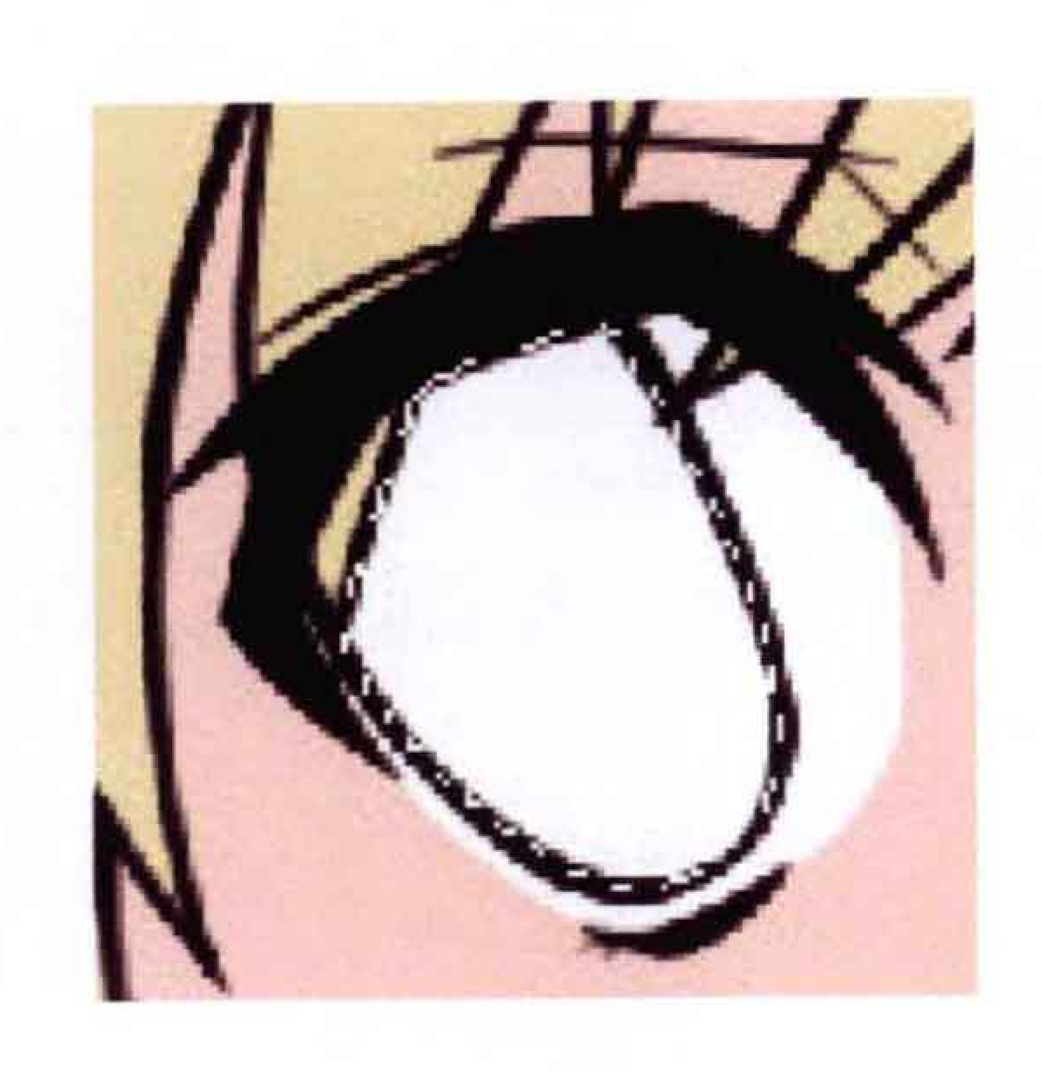


Step 3 着色之前

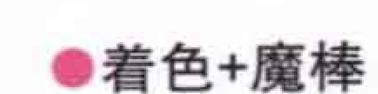
着色主要有3种方法，随着上色的部分与线条接触的方式不同，要使用不同的着色方法。就像电视动画一样，被线条包围的地方就可以方便地使用魔棒功能。

●自动选择

可使用【魔棒工具】来圈选选取区域，一口气填满选取区域。在给被线圈起来的部分上色的时候，非常有效。

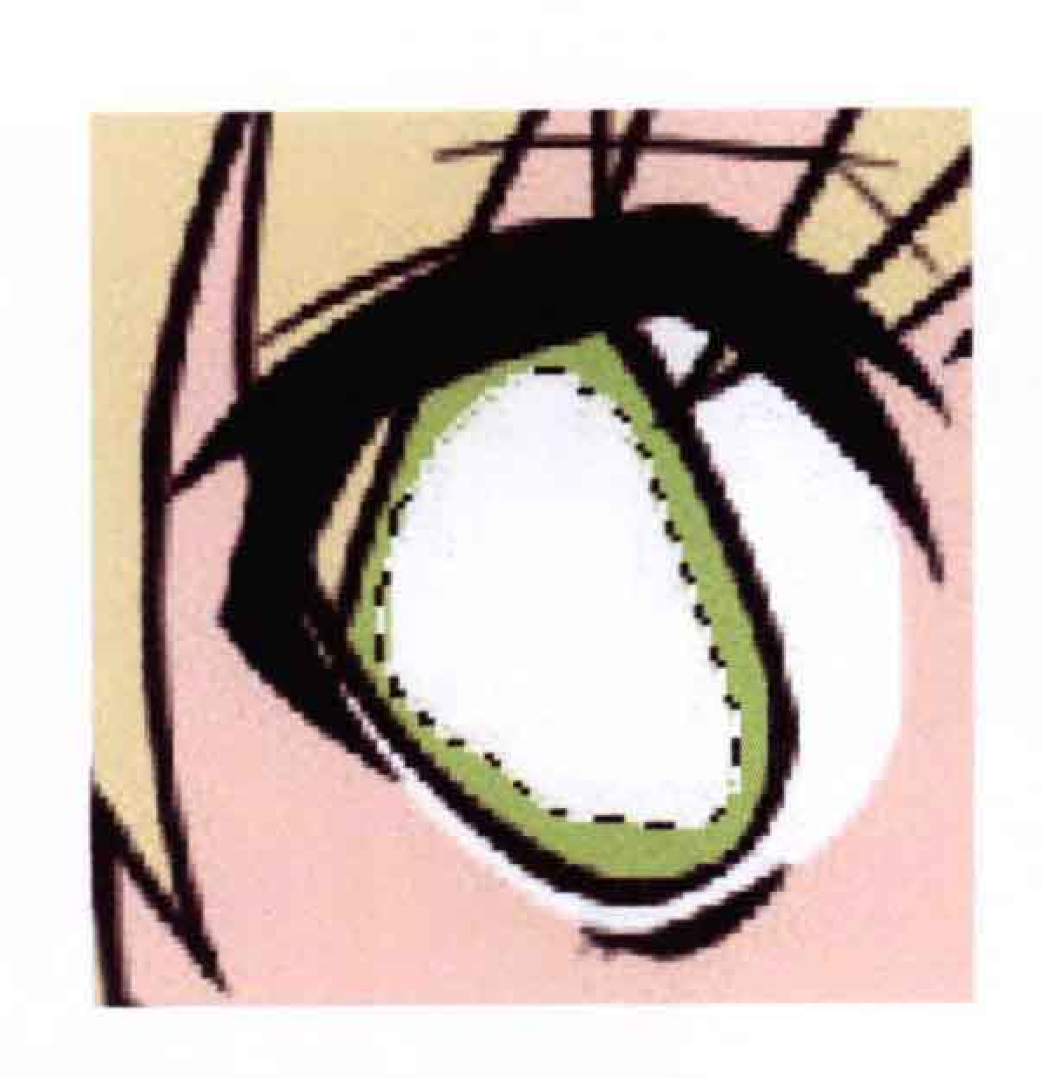


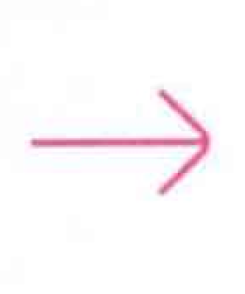


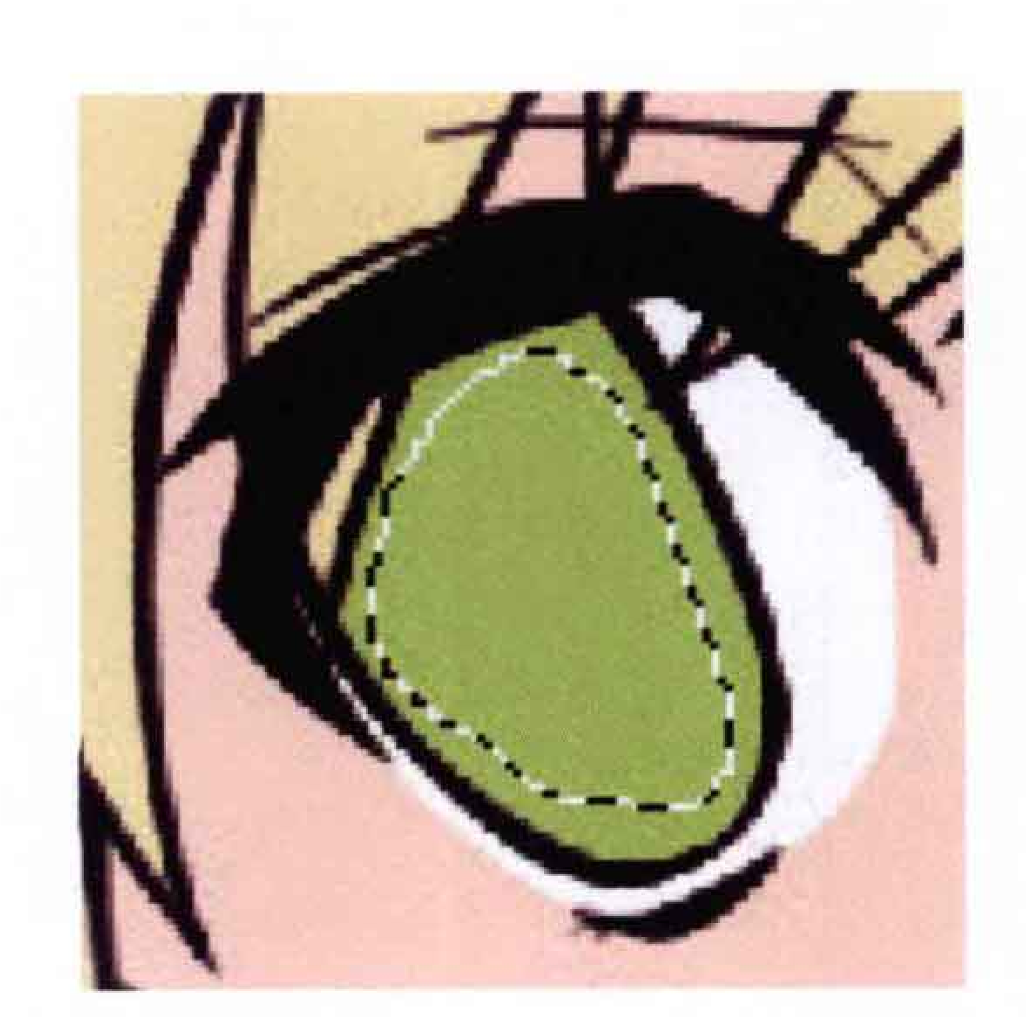


●着色+魔棒

先在想要上色的部分内侧，使用【画笔工具】仔细地涂上一圈。然后再使用【魔棒工具】来圈选选取区域，一口气填满选取区域。在给数条线条重叠的部分或是被线圈起来的区域上色时，非常有效。

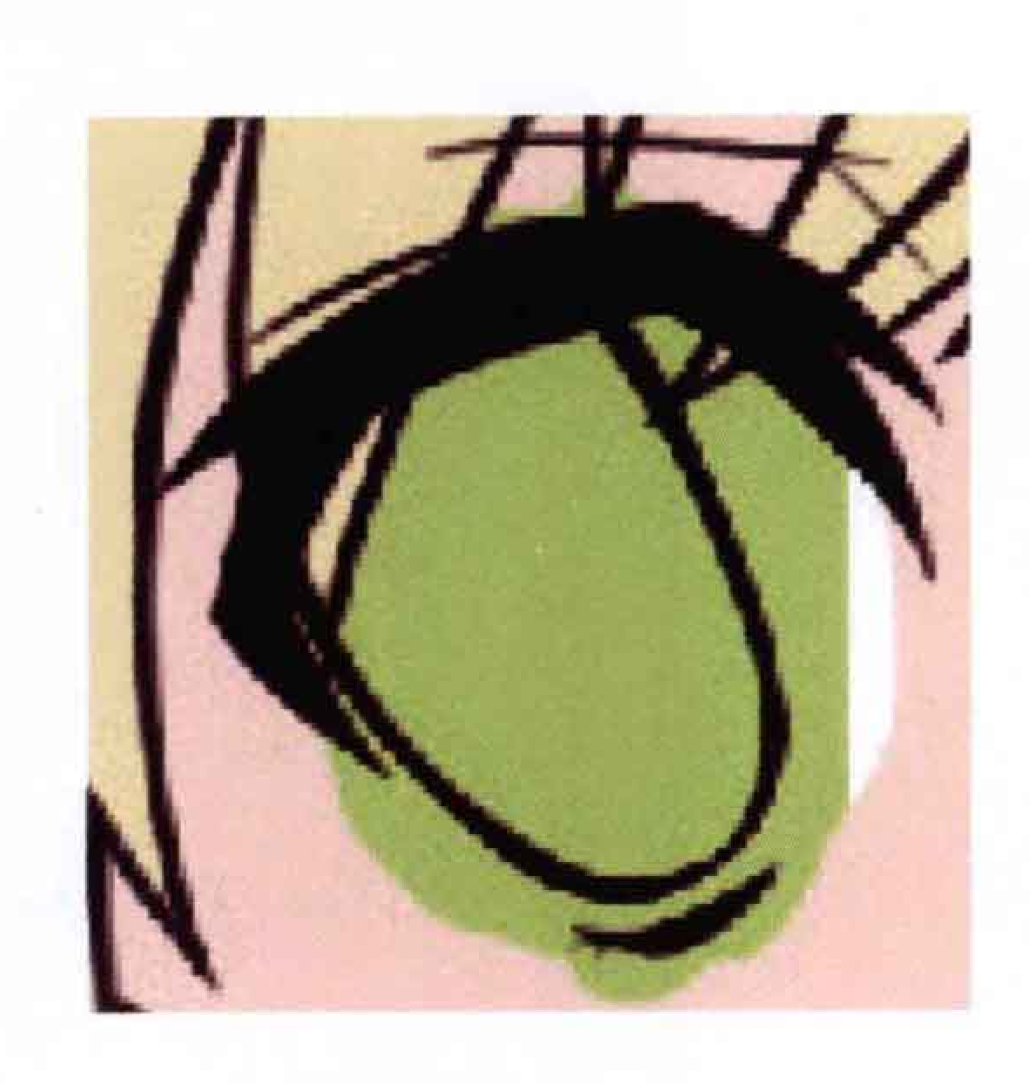


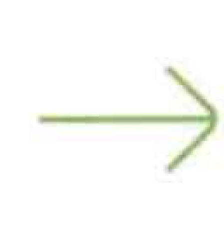


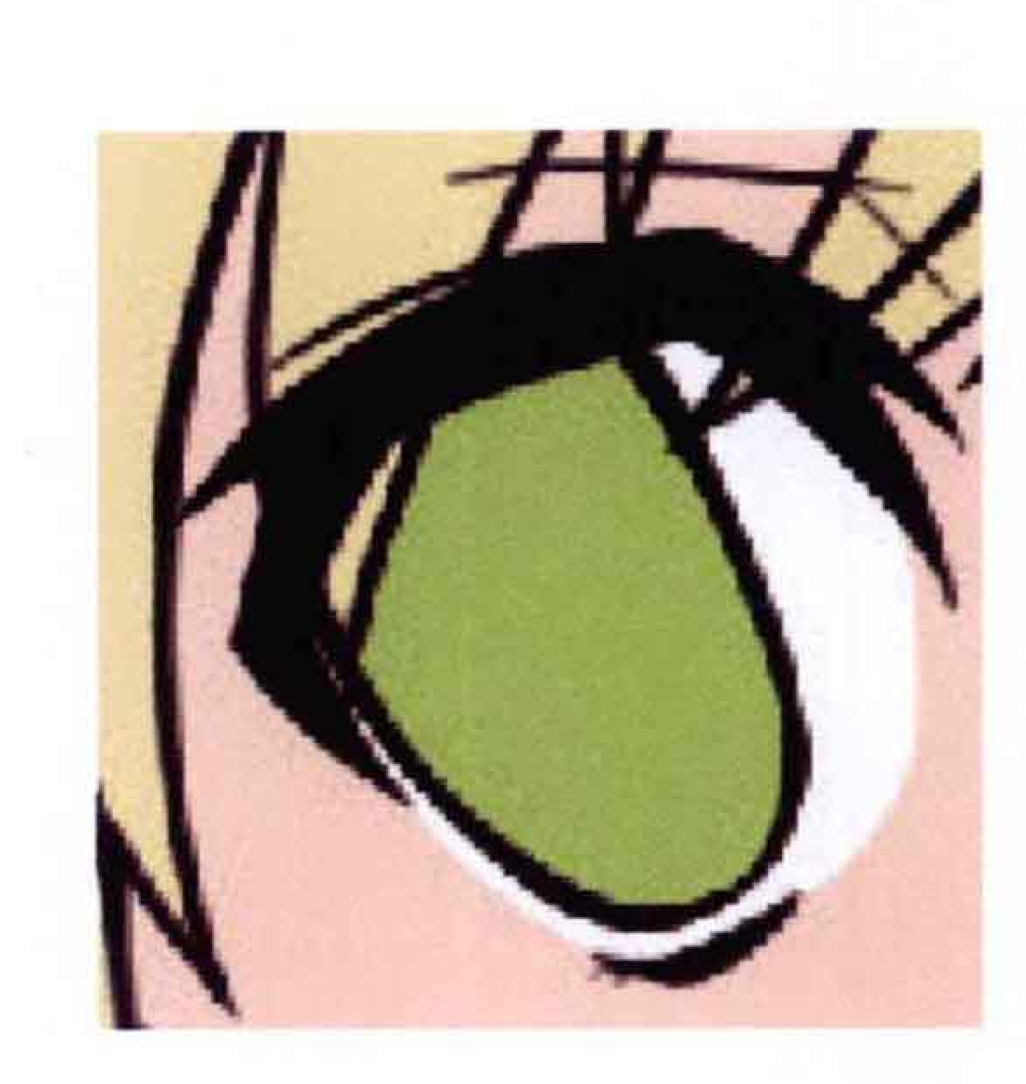


●着色+抹除

可使用【画笔工具】先大致涂上颜色，超出范围也没关系。接下来再使用橡皮擦工具将超出范围的部分抹除，对于小面积部分或是细微等部分相当有效。

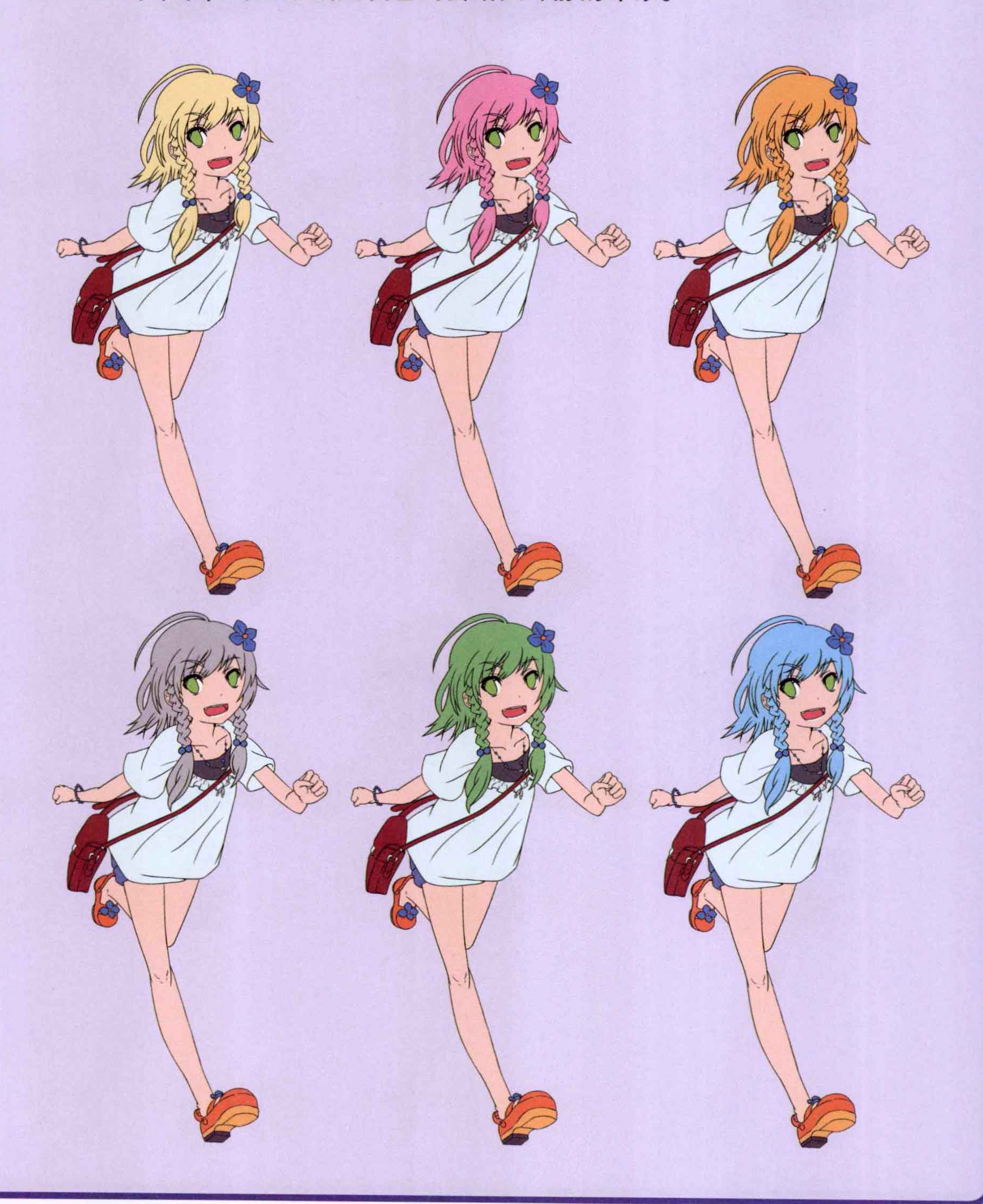






Tips 不同的配色给人不同印象

角色给人的印象会随着配色而有所不同，暖色系的配色给人活泼的印象，冷色系或是灰色则会给人冷静的印象。



着色的步骤




打底衫
短裤
T恤
包包
饰品
鞋子

Step 4 在被线圈起来的部分着色看看吧

在给被线圈起来的部分上色时，使用魔棒工具可以相当有效率地着色。这个时候可以利用线稿的图层，来圈选着色的选取区域。

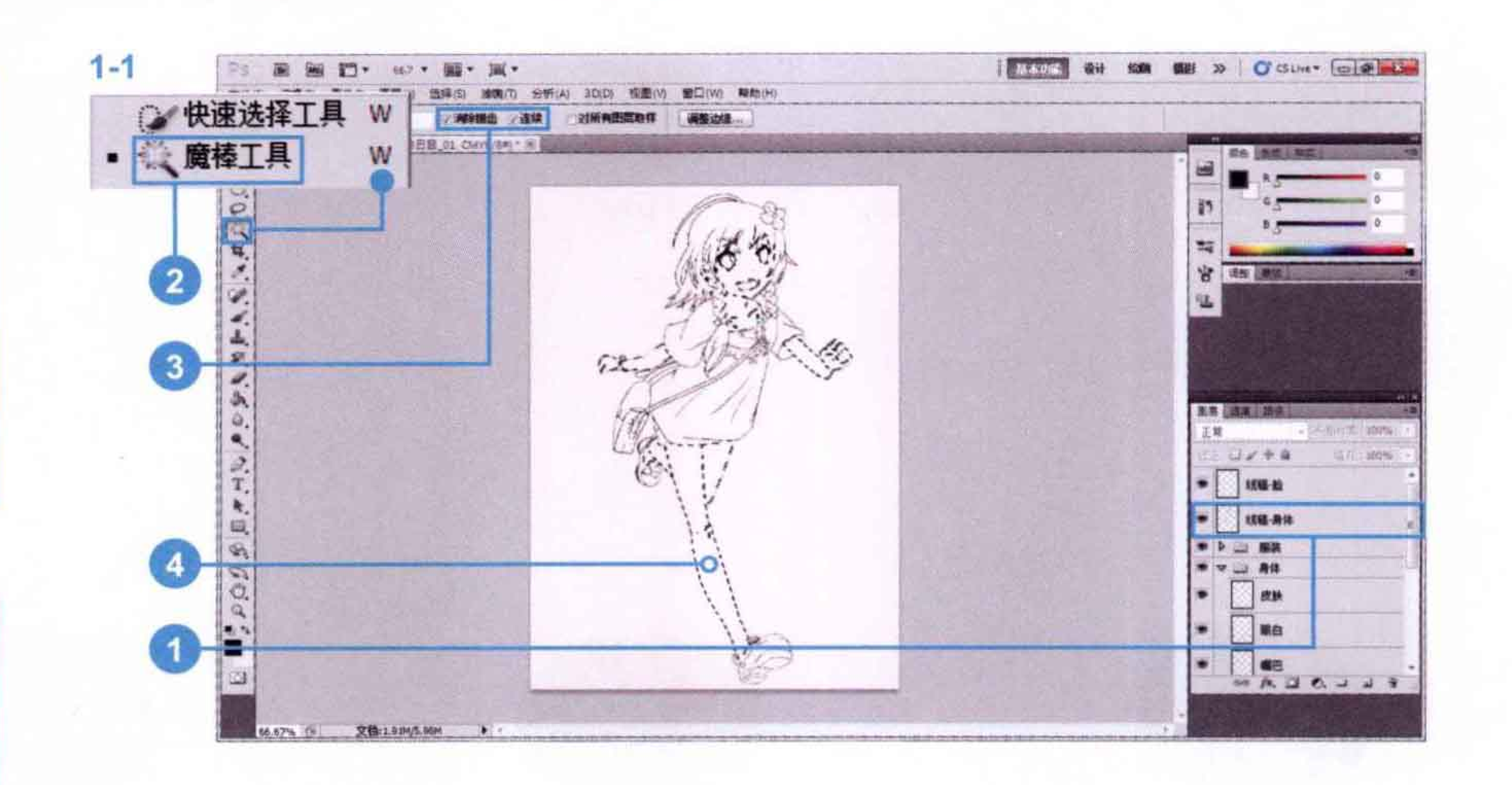
1 圈选选取区域后上色

1-1 圈选选取区域

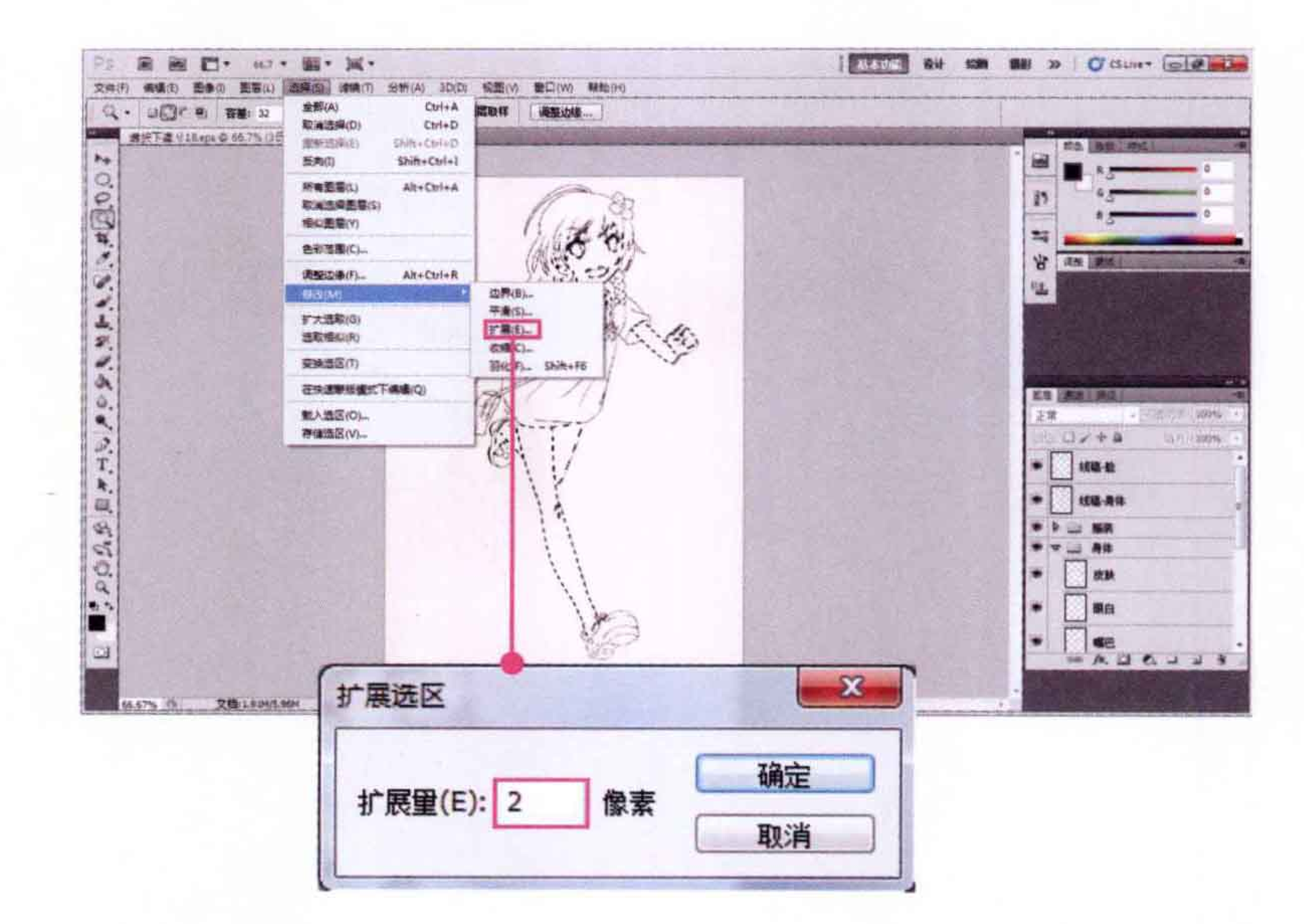
利用线稿的图层，来圈选着色的选取区域。在图层面板上面选择①线稿的图层，然后选择工具面板上的②【魔棒工具】，接着在控制面板上面只勾选③【消除锯齿】与【连续】。最后按着【Shift键】，同时单击想要上色的圈选部分④。

1-2 选取区域的扩张

用【魔棒工具】选取之后，线稿与选取区域之间有一些空隙，所以在着色之前，要将选取区域扩张以消除空隙。在功能列表上面的【选择】→【修改】然后点【扩展】之后，在弹出来的窗口中输入【扩展像素】之后，单击【确认】即可。【扩展像素】要配合线稿的粗细，这里则是输入“2”。



1-2



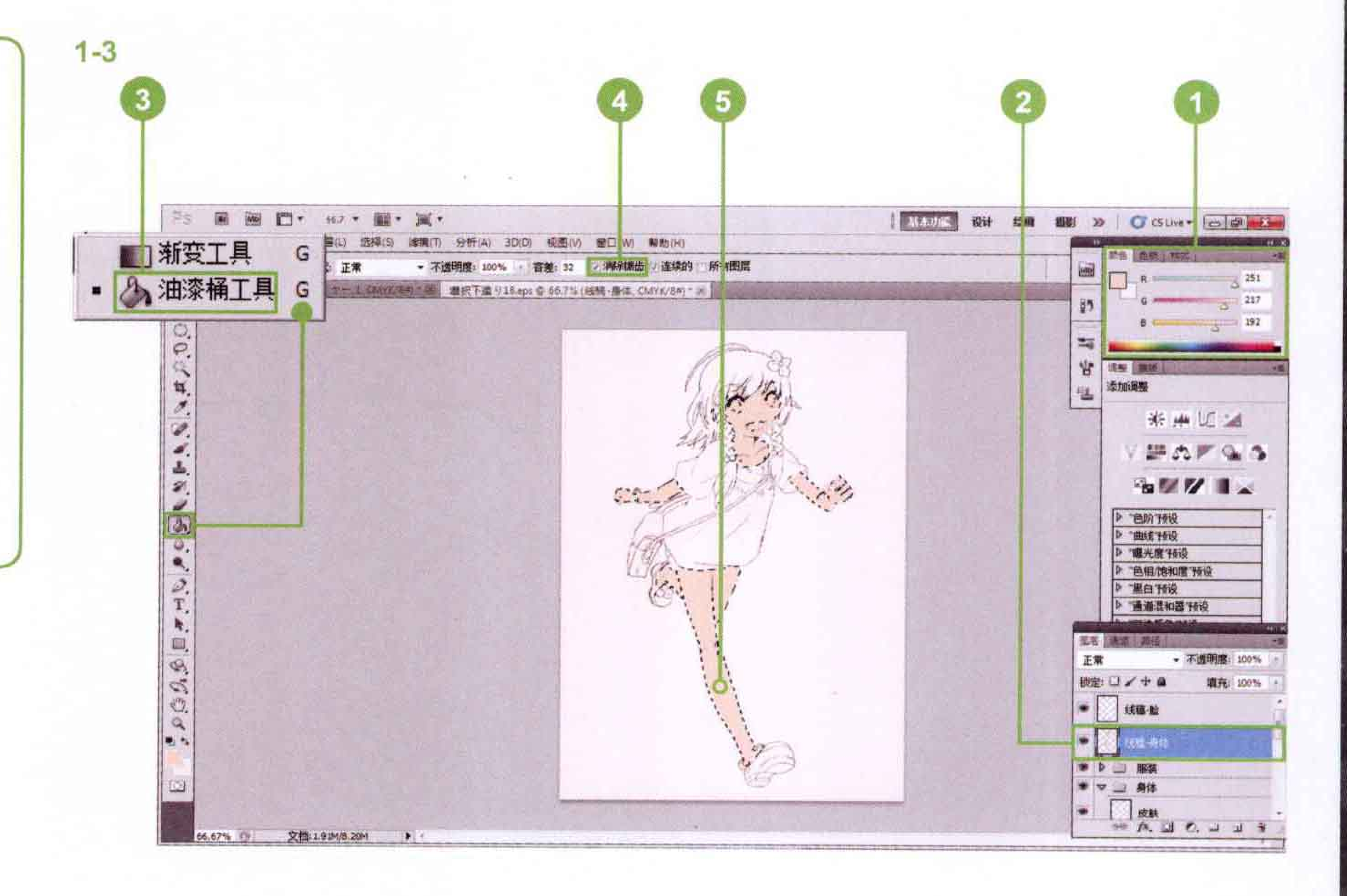
选取区域变大了。

1-3 选取区域的着色

接下来在选取区域里上色，这时要特别注意，不要搞错图层了。

首先在图层面板上面选择要上色的①皮肤图层，接下来在颜色面板上②选择颜色。然后在工具面板上选择③【油漆桶工具】，接着在控制面板上面勾选④【消除锯齿】，最后在选取区域中⑤单击一下着色。最后按下【Ctrl】+【D】或是【Command】+【D】来取消选取的区域。

1-3



2 补涂漏掉的部分

2-1 补涂漏掉的部分

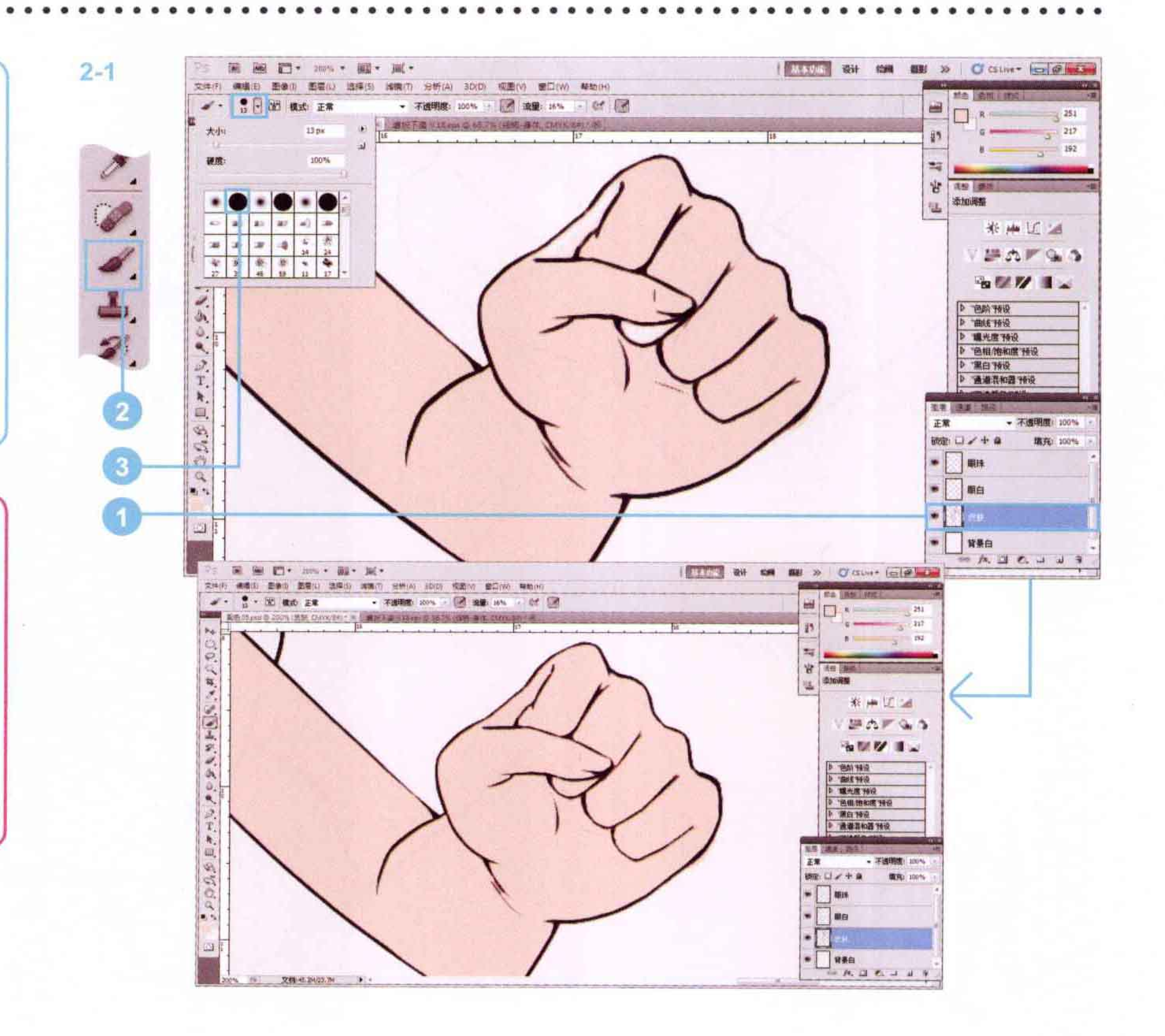
接下来用【画笔工具】把漏涂的部分补满。

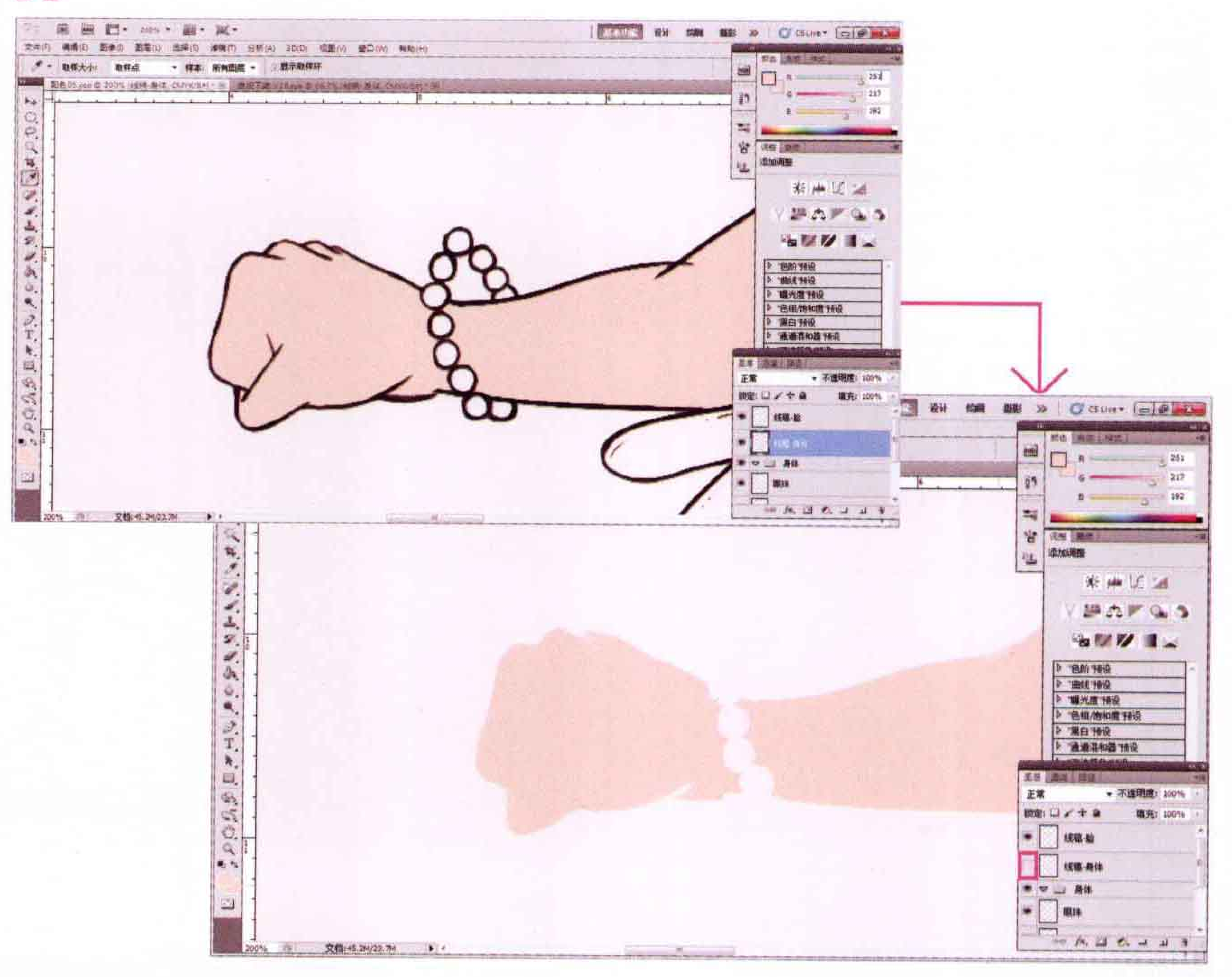
在图层面板中选择①上过色的图层，然后选择工具面板中的②【画笔工具】，接着在控制面板上面展开【画笔预设选取器】后，选择③实边圆形，大小的话就依要补涂色的地方而定，这里则是输入“13”。

2-2 确认漏掉的部分

接下来确认上过色的部分，在图层面板中，单击线稿图层的眼睛图标，以关闭线稿。

线条下面的部分常常会有漏涂的情形，这是因为藏在线条下面的部分，着色的时候会看不到。如果想涂满这些隐在线条下面的空隙，就可用【画笔工具】把空隙补满。





2-3 补涂漏掉的细微处

把线稿的【不透明度】降低，仔细地补满漏涂的地方。例如手腕的饰品，为了防止数个小面积重叠的部分有漏涂的情况，就全部一起涂满吧！

首先在图层面板中选择①线稿的图层，然后就把②【不透明度】调整到10%~20%左右。接下来，在图层面板中选择③皮肤的图层，然后在工具面板中选择④【画笔工具】。然后在控制面板上面展开【画笔预设选取器】后，选择⑤【实边圆形】，大小的话就依要补涂色的地方而定。把空隙的部分全部补涂完成之后，再把图层面板中的线稿图层的⑥【不透明度】恢复到100%。

在补涂的时候，也要常常把线稿图层的显示关闭，来确认上色的情形。

线条周围常会有涂漏的地方，要好好确认哟。



2-3

①②③④⑤⑥

Step 5 试着在没被线条圈起来的部分上色吧

在线条没有封闭的时候，要在上色部分的内侧周围先画上一圈，然后在里面选取区域后，再一口气上色。这个方法在碰到要在形状复杂的部分进行上色时，会显得非常方便。

1 用画笔在内侧画

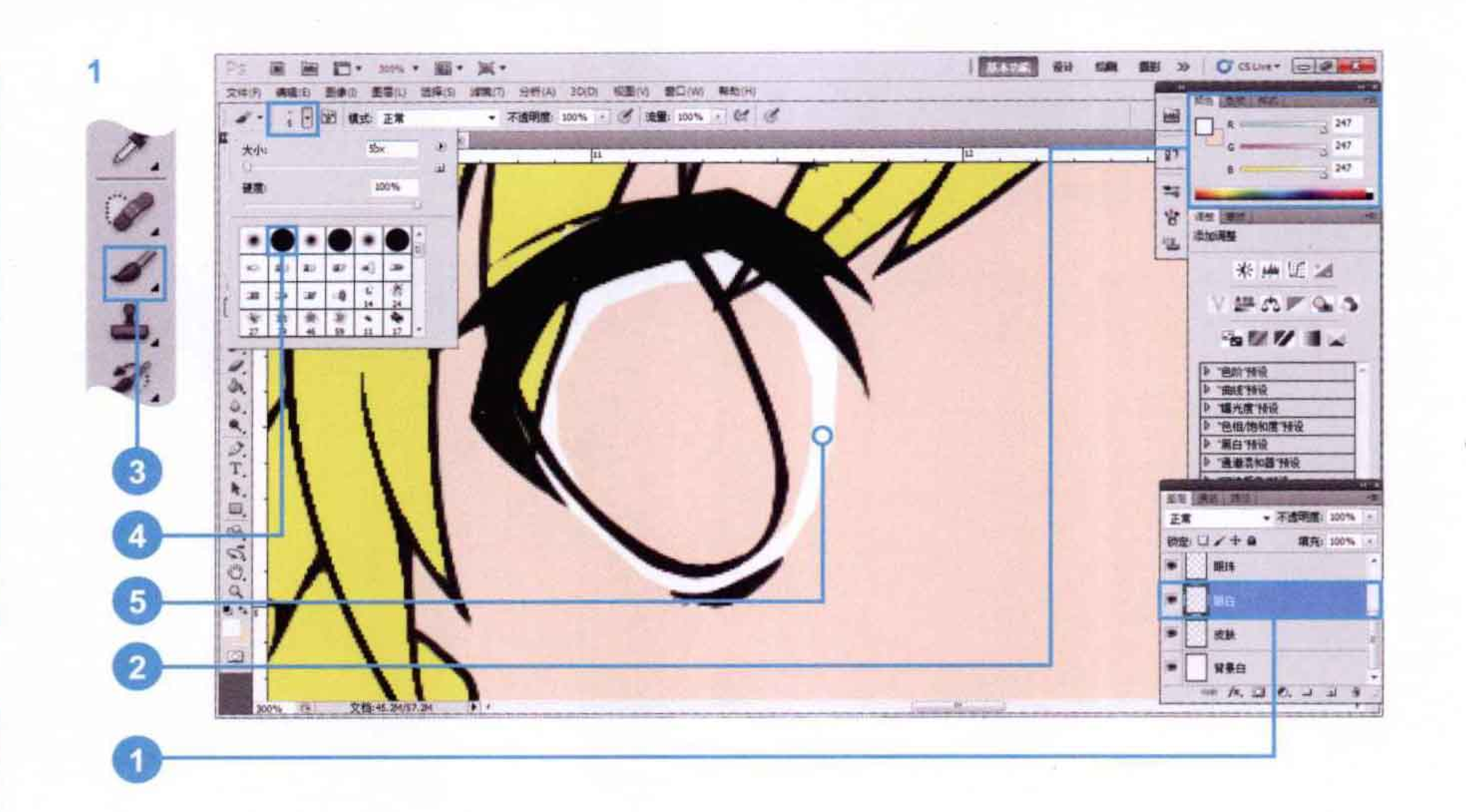
在要上色的区域使用【画笔工具】在周围画上一圈。

在图层面板中选择要上色的①眼白图层，然后在②颜色面板中选择颜色。接着在工具面板中选择③【画笔工具】，然后在控制面板中展开【画笔预设选取器】后，选择④实边圆形，虽然大小的话要依照上色的地方来决定，但是这里以5px～10px最合适，再把⑤边缘抓出来。

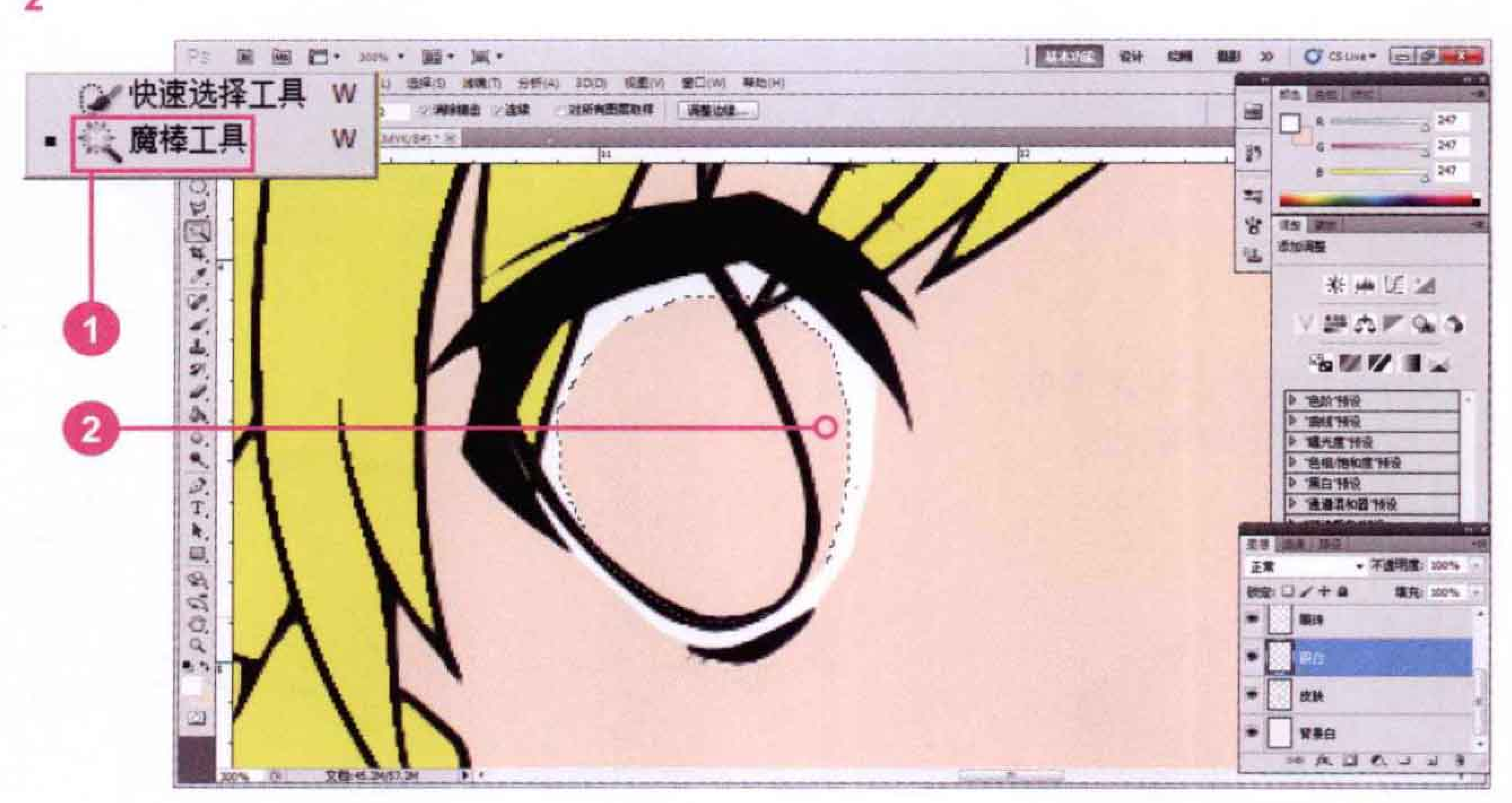
2 圈选选取区域

接下来给抓出来的边缘内侧上色，在工具面板中选择①【魔棒工具】，然后单击②要上色的内侧。

1



2



3 选取区域的扩展

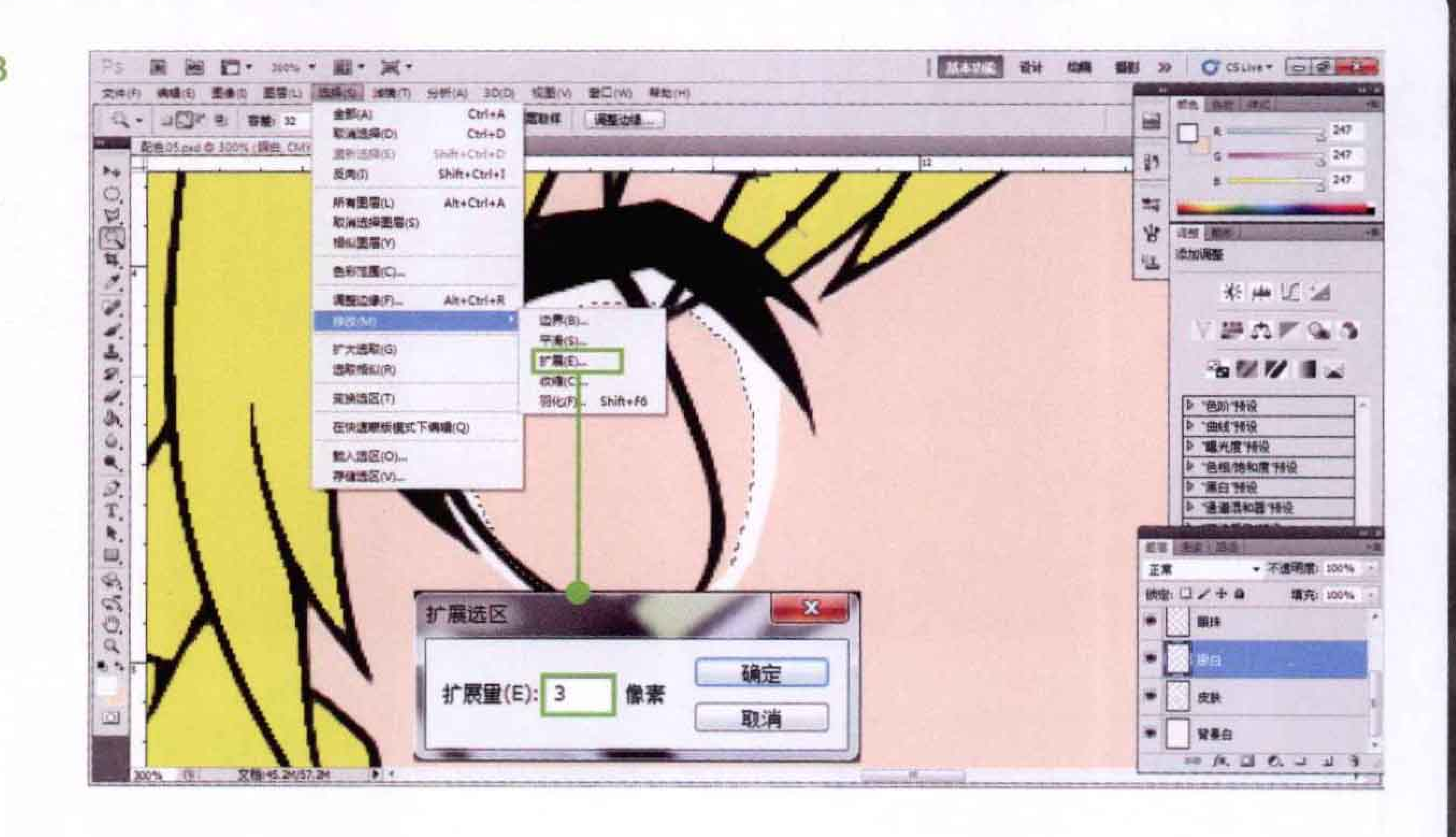
选取区域的内侧为了防止有漏涂的部分，就要扩展选取区域。在功能列表上面的【选择】→【修改】→单击【扩展】，在弹出来的画面中扩展像素框内输入2或3后，单击【确定】按钮。

4 在选取区域内上色

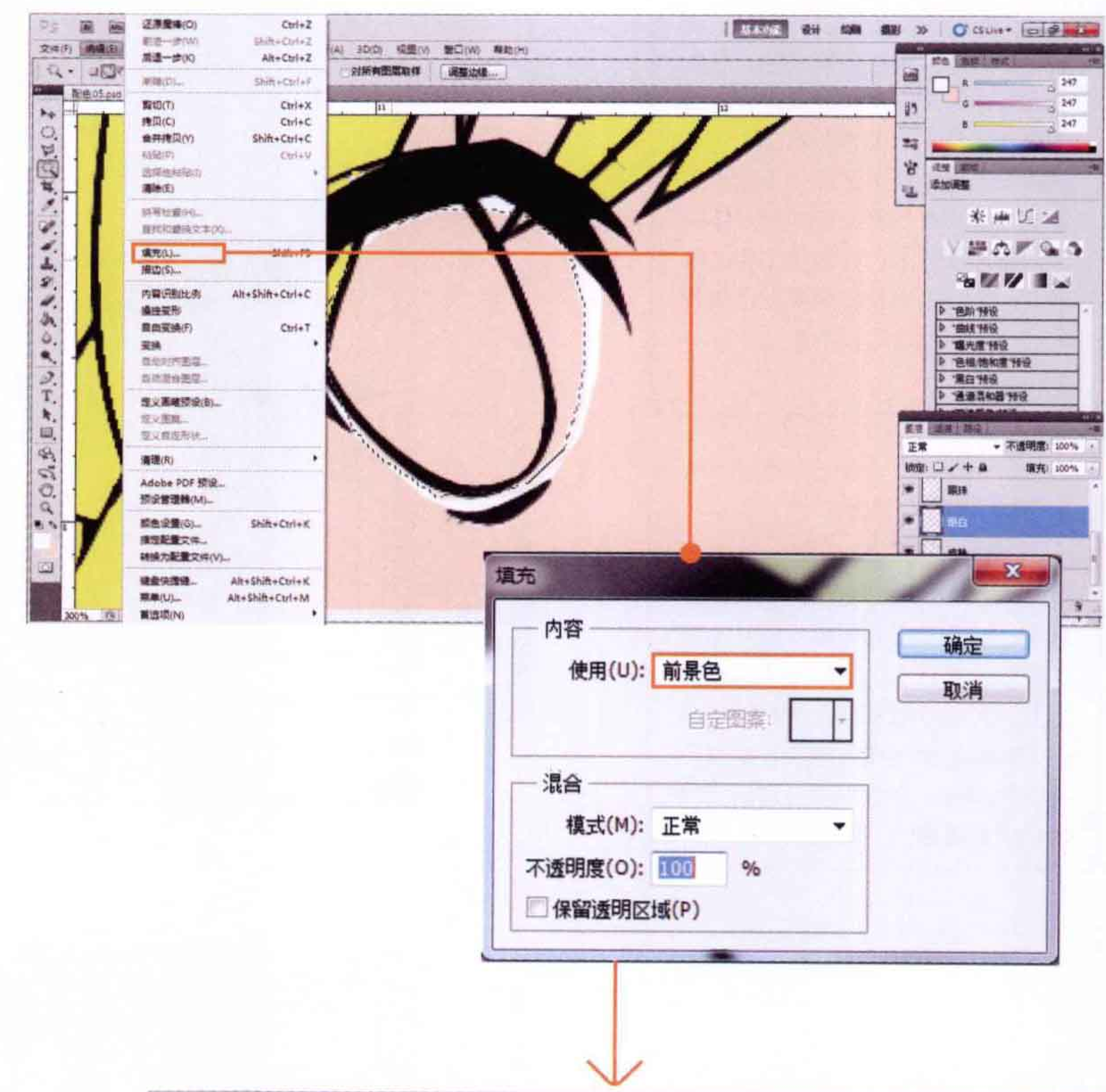
上色的时候，虽然也有在工具面板中选择【油漆桶工具】的上色方法，但是在画笔附近会有漏涂的情况，所以可以直接在菜单中一口气上色填满。在功能列表上面的【编辑】→单击【填充】，然后在弹出的窗口中选择【前景色】之后，单击【确定】按钮。填满之后，按下【Ctrl】+【D】或是【Commond】+【D】取消选取区域。

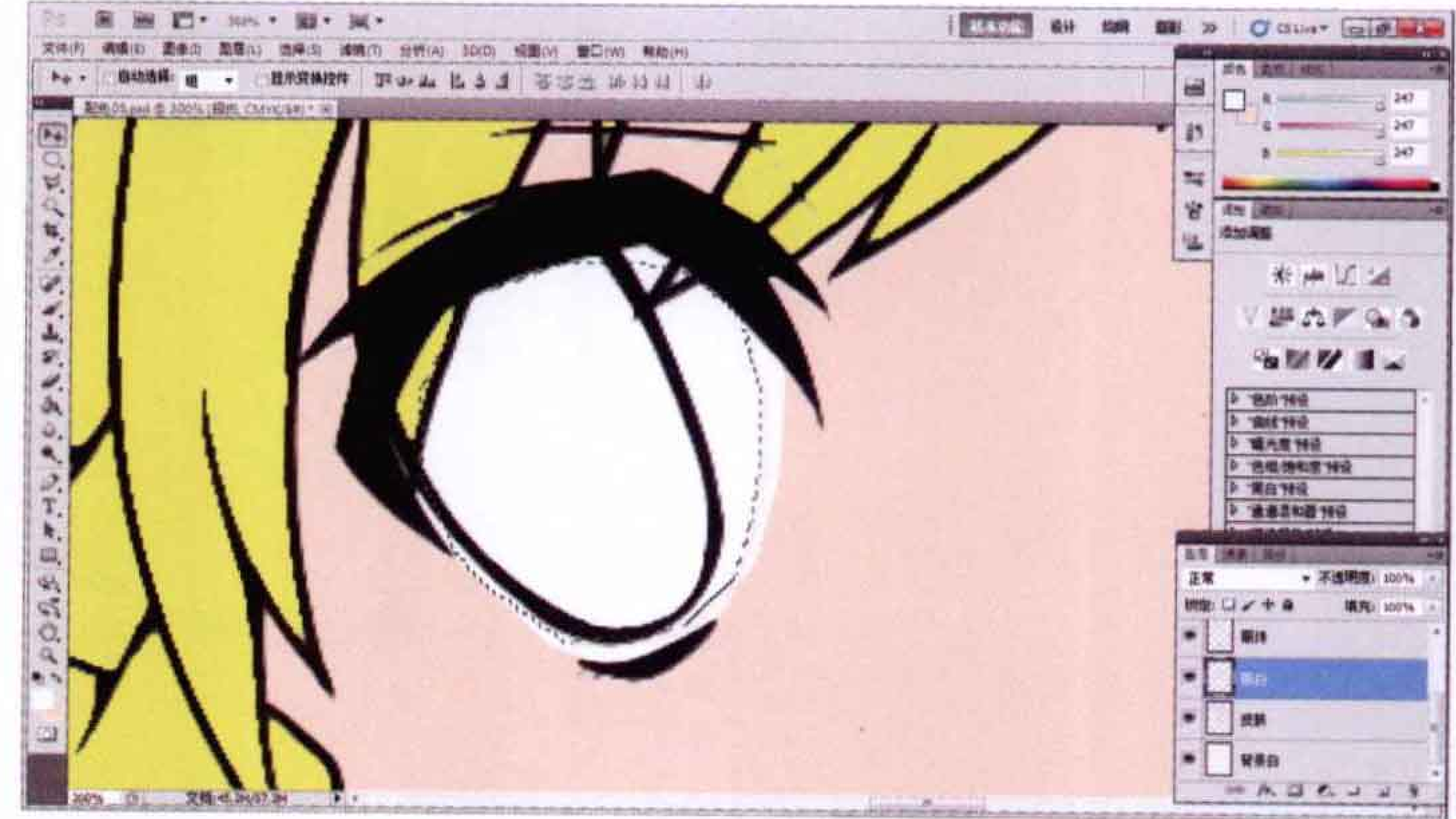
另外，使用【油漆桶工具】的时候，要多点几次，直到漏涂的部分补满。至于要选择哪种上色方式，就依个人喜好了。

3



4





Step 6 粗略涂色后再消除多余的部分

对于小面积部分的着色，先粗略地涂色之后，再消除突兀的部分，可以有效地避免漏涂的情形。描绘像是发稍等细微的部分，比起慢慢地从内部涂满，还是较推荐使用消去法来上色。

1 粗略地涂色

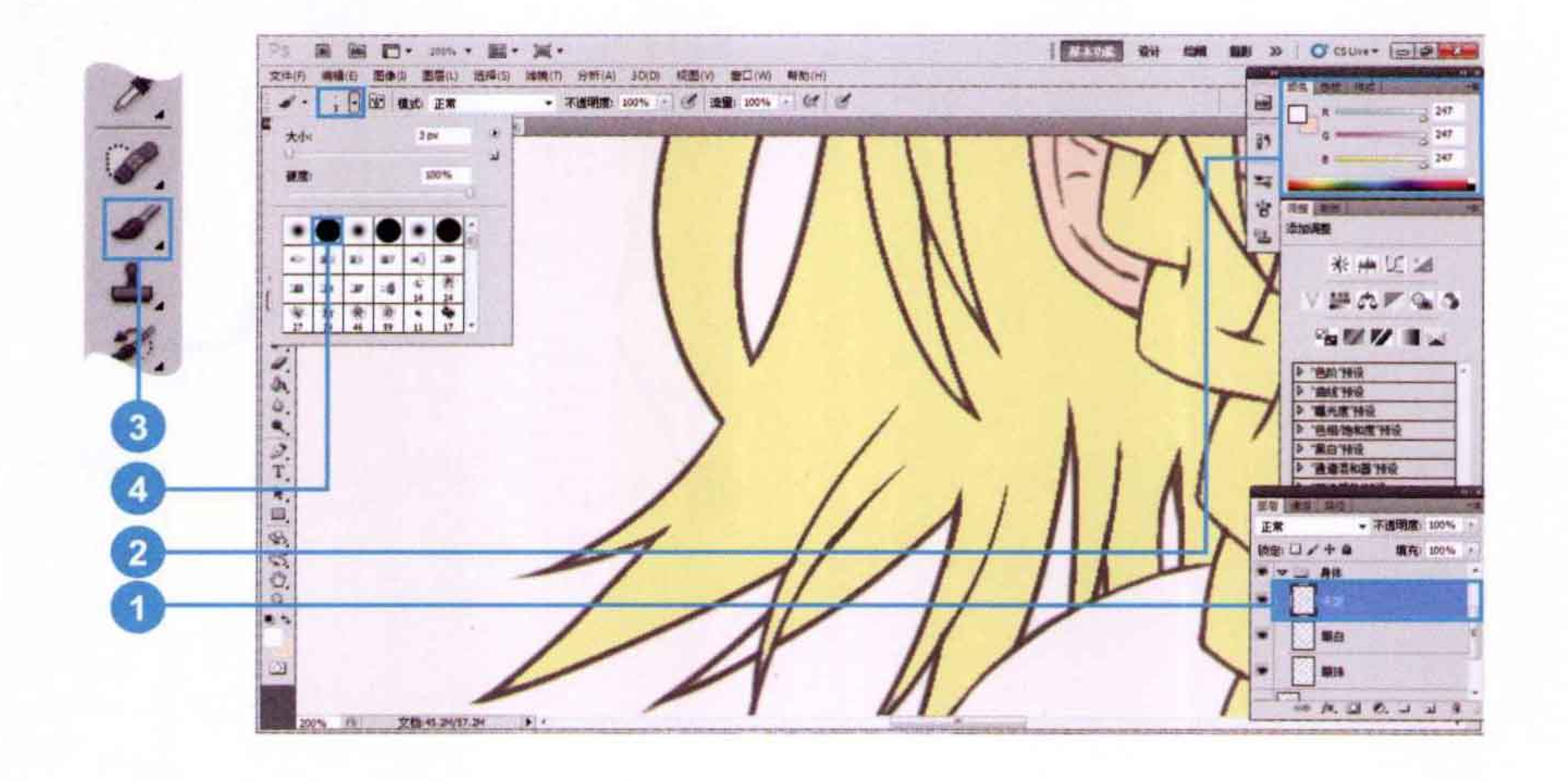
先降低线稿的【不透明度】，在看得到的情形下着色。在图层面板中选择①头发的图层，然后在②颜色面板中选择颜色，如果要在图像中选取颜色的话，可以用【滴管工具】（请参考第23页）。接着在工具面板中选择③【画笔工具】，然后在控制面板中展开【画笔预设选取器】，选择④【实边圆形】，大小的话就依照要上色的面积而定，然后就可以着色了，小心不要漏涂！

2 消除不要的部分

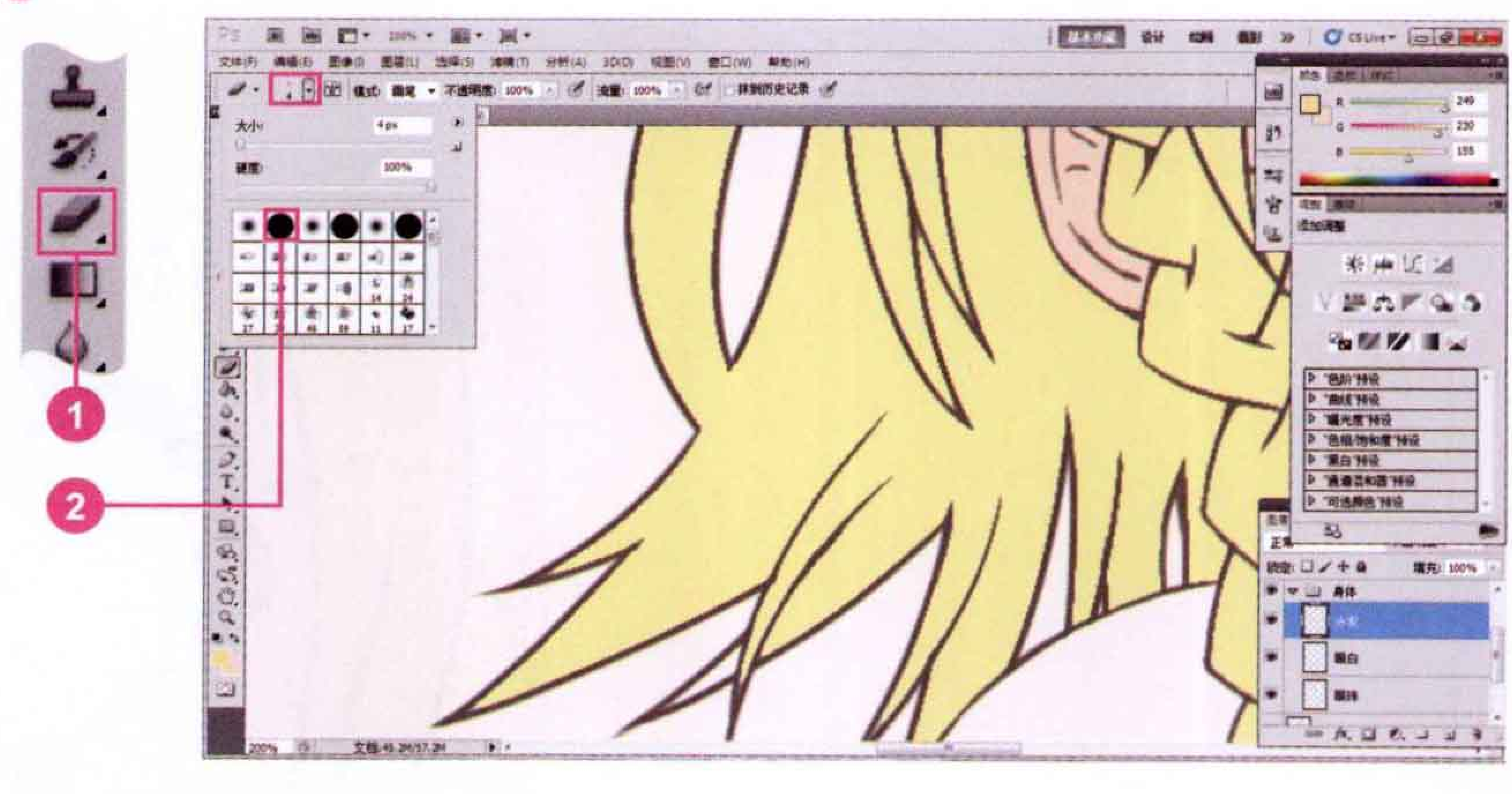
接着来把凸出的部分消除，选择工具面板中的①【橡皮擦工具】，然后在控制面板中展开【画笔预设选取器】，选择②【实边圆形】，大小依照着色的面积而定。接下来就沿着线稿的线条，擦掉凸出来的部分。上色完成之后，记得恢复线稿图层的不透明度。

1





2

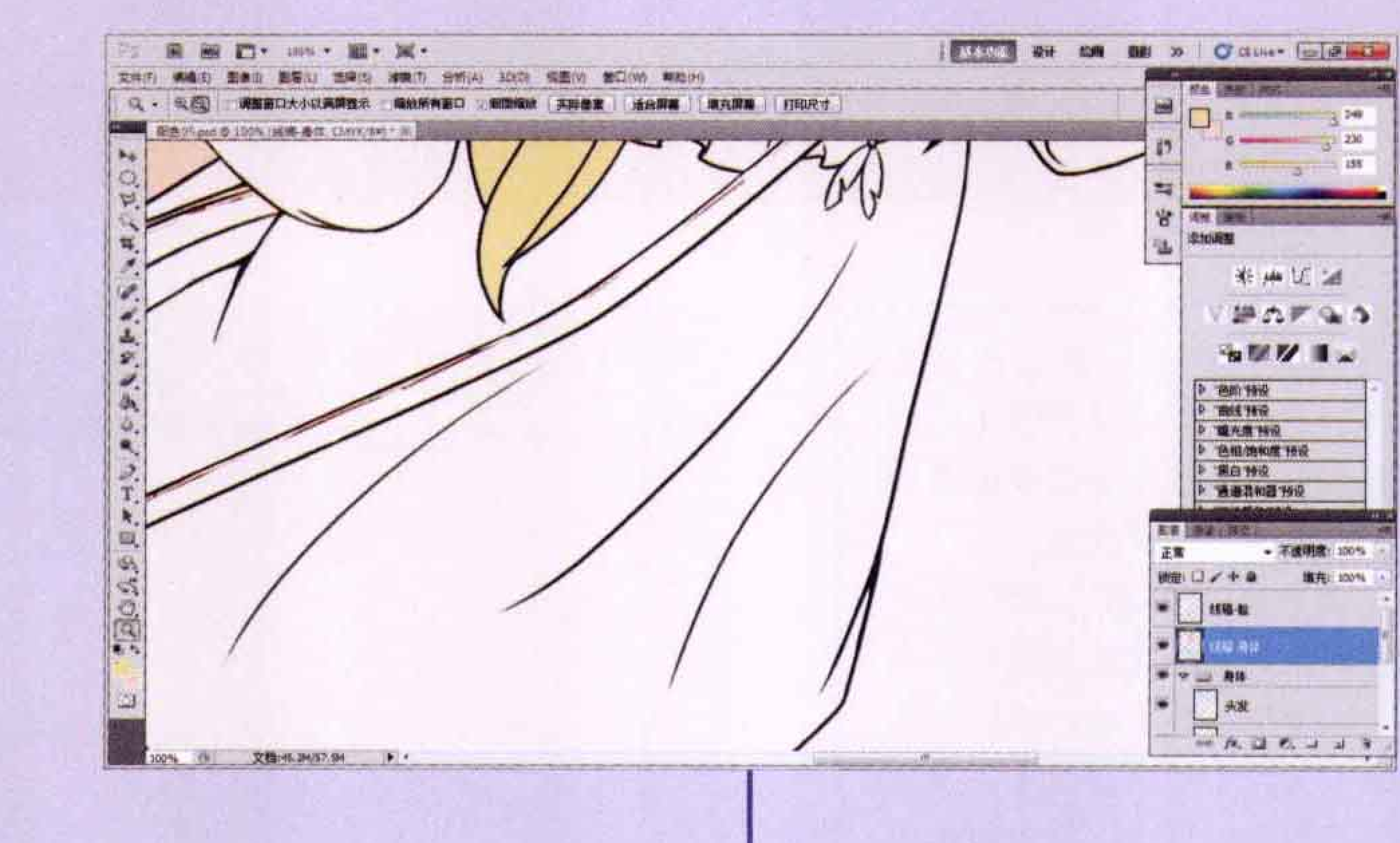


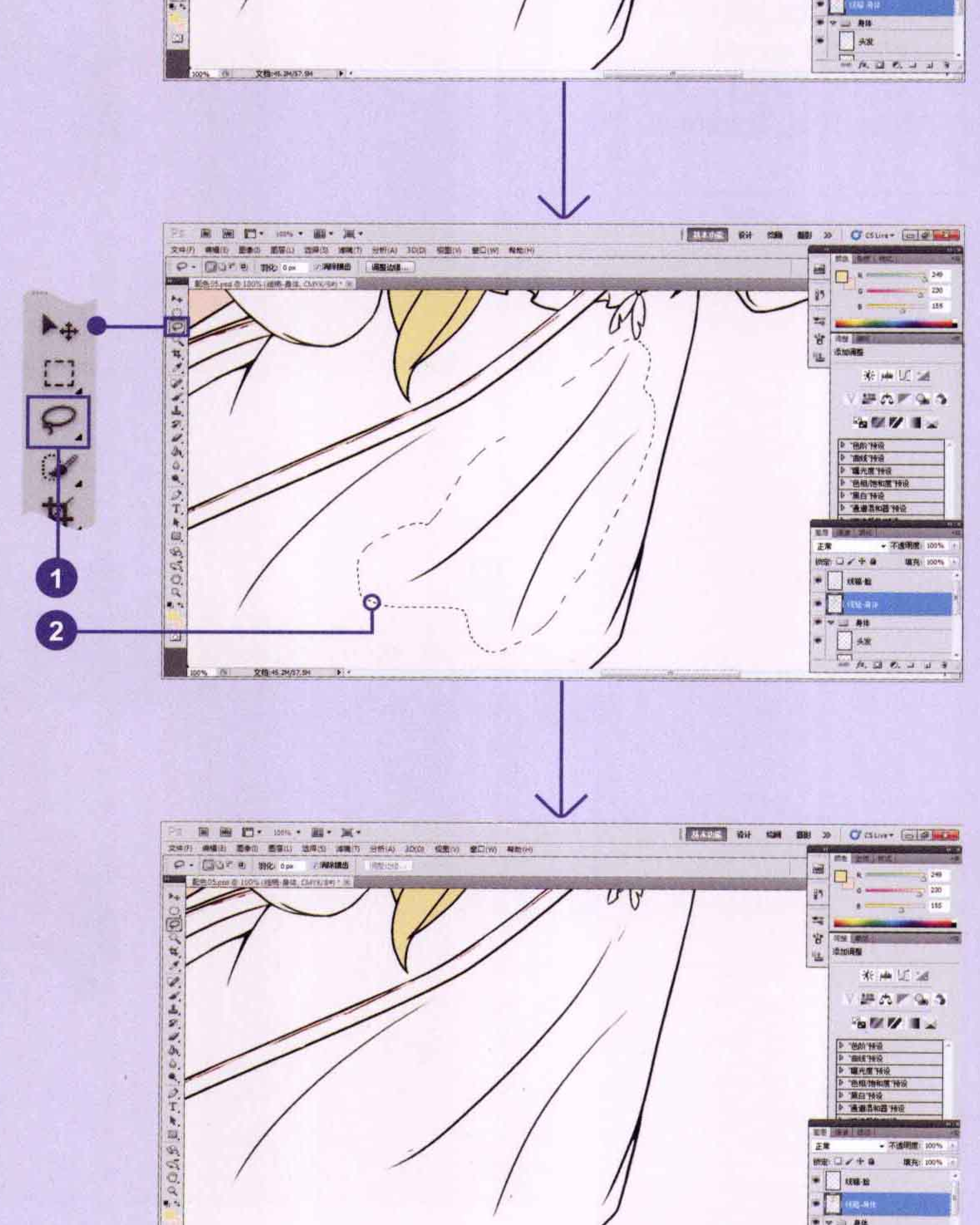
Tips 利用套索工具圈选漏掉的部分

利用魔棒工具圈选区域中的遗漏部分后，可以利用套索工具来追加选取区域。

在线条周围的选取区域出现漏掉的部分是常有的事，虽然也有事后利用【画笔工具】来补涂的方法，但是在大面积上色之前就追加选取区域才是有效率的做法。

在工具面板上面选择①【套索工具】，然后按着【Shift键】，②拖曳鼠标添加选取的区域。若想要消除部分的选取区域，可以按着【Alt键】或是【Option键】不放，拖动鼠标把要消除的部分圈起来。







一开始就把要上色的部分都圈选进选取区域的话，就可以省去寻找漏涂部分的时间哦。



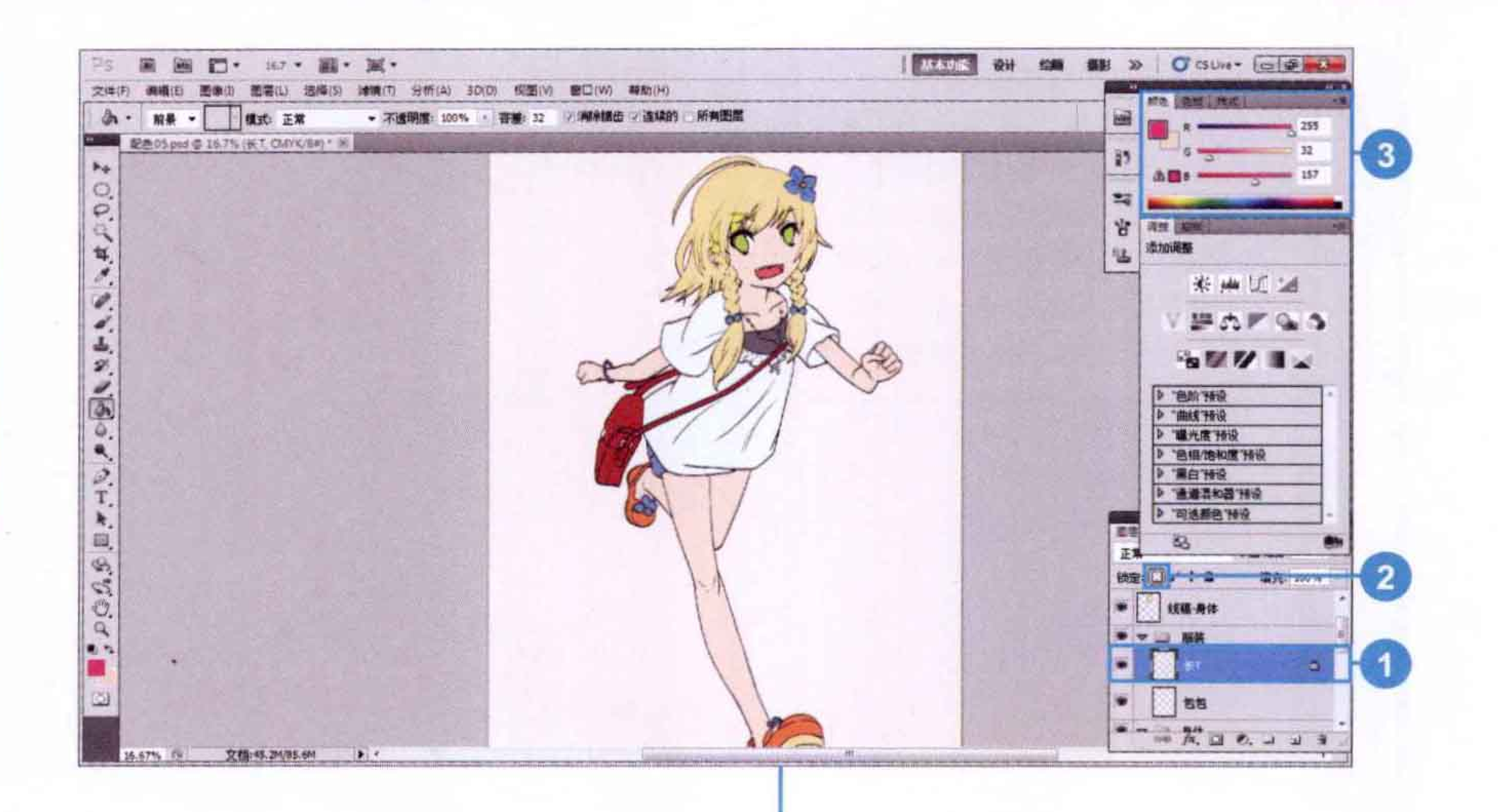
Stpe 7

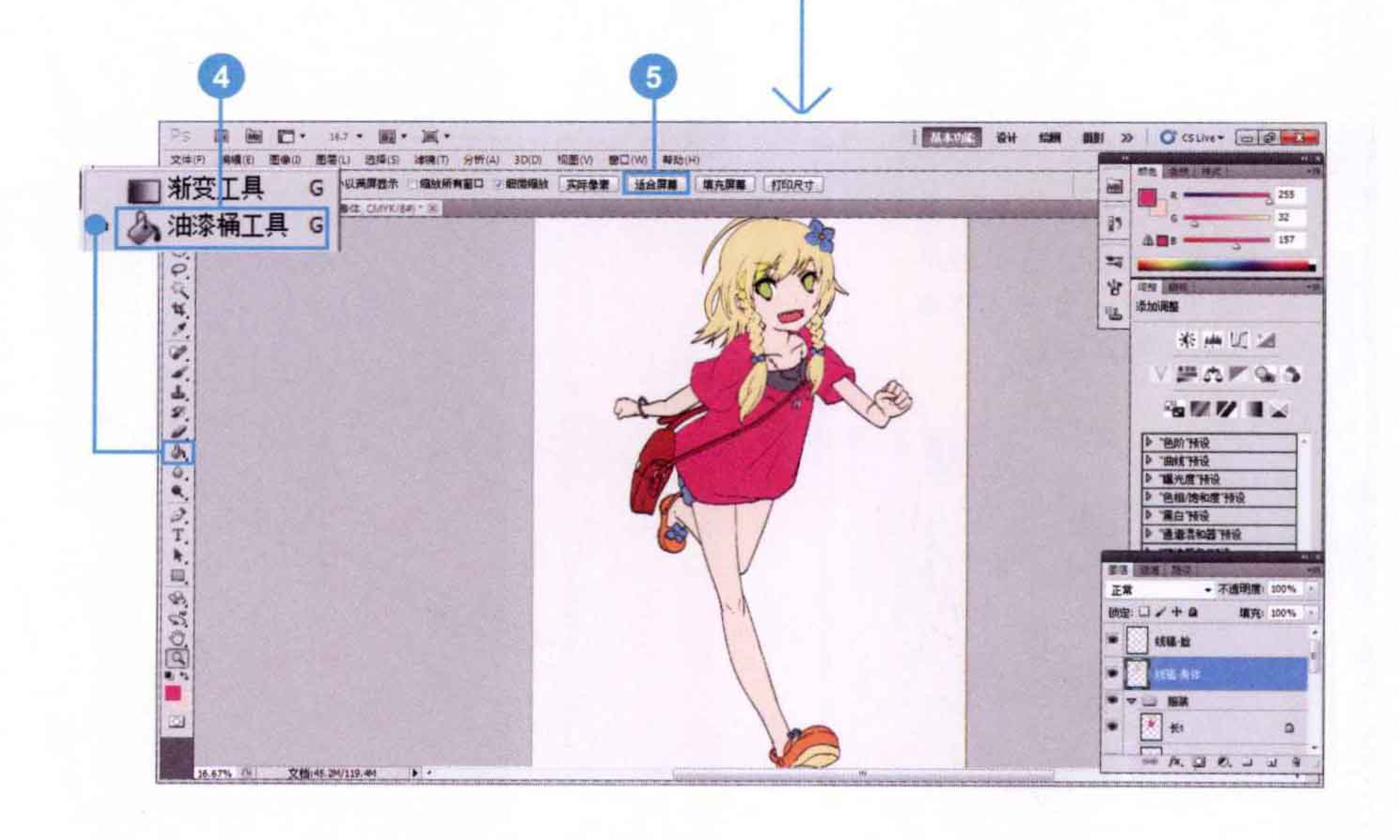
试试改成其他颜色吧

本单元将介绍如何在透明背景的图层中，把上好色的部位改成其他颜色的方法。另外一提，在背景不透明的图层中，可以使用魔棒工具或是套索工具圈选选取区域后上色。

在图层面板上选择①改成其他颜色的图层，然后打开②【锁定透明像素】，这样就可以保证透明部分变成无法上色的状态。

接着在颜色面板上选择③要替换的颜色，然后在工具面板中选择④【油漆桶工具】后，就可在控制面板中选⑤【消除锯齿】。最后单击已经着色的部位，换上新的颜色吧！





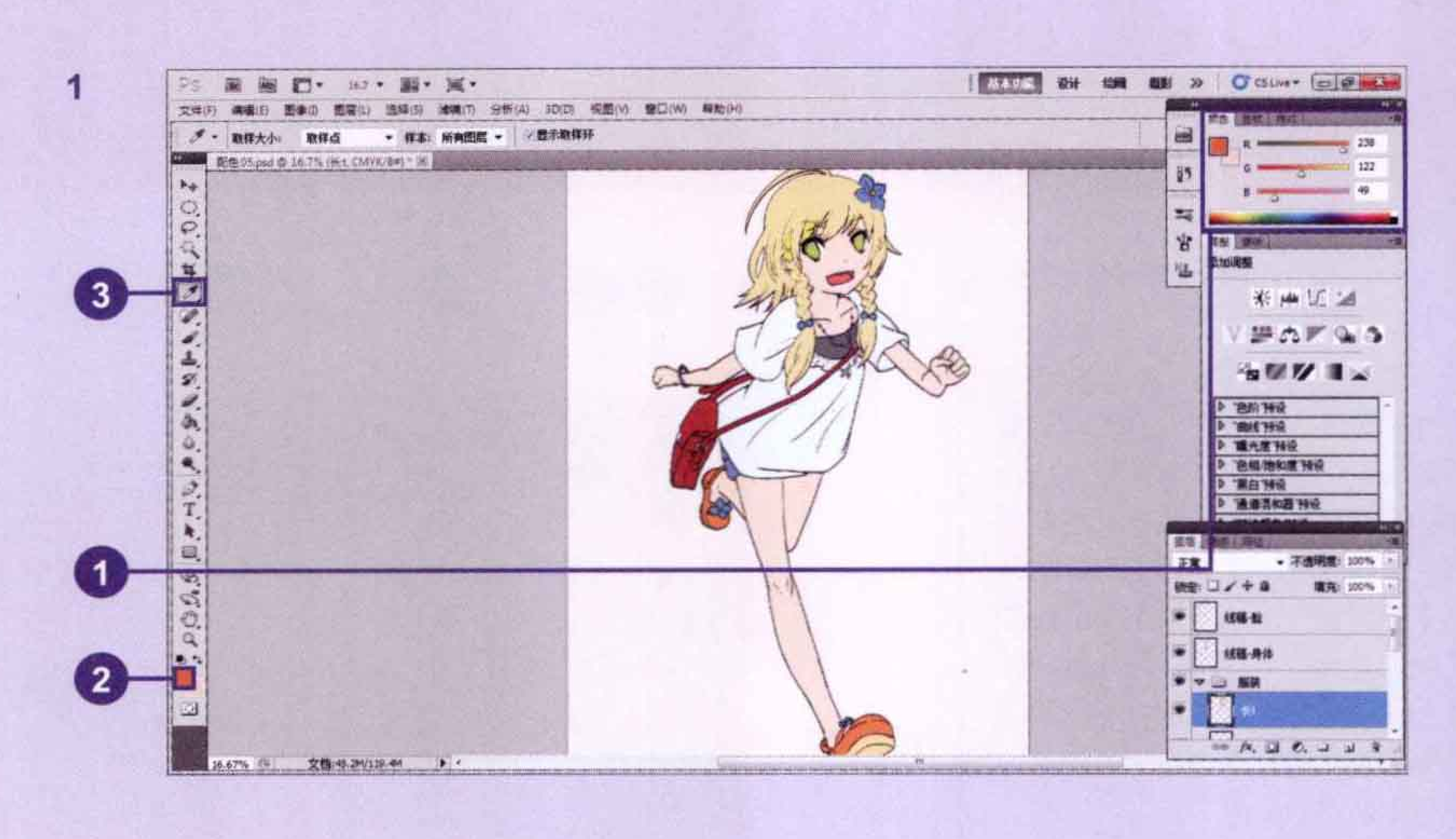
Tips 在色板上保存颜色

把常常使用的颜色，在色板面板中保存为新颜色的话，将会非常方便哦！

1 选择保存的颜色

首先在颜色面板上选择①颜色，然后单击工具面板上的②【设定前景色】开启拾色器，选择需要的颜色。要选择图像中的颜色时，就点选工具面板中的【吸管工具】，选取图像中的颜色。

1

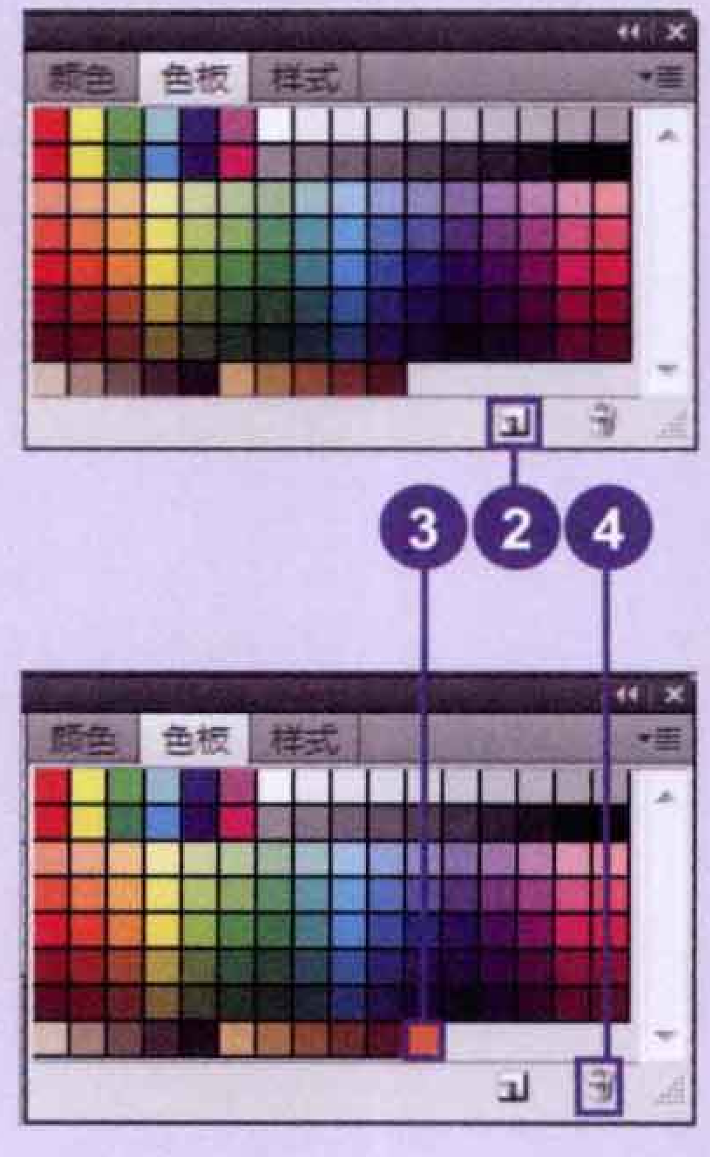


2 保存颜色

单击色板的标签可切换到①色板面板，单击②【创建前景色的新色板】，保存新的颜色。想要删除保存的颜色，可把颜色拖曳到④【删除色板】可以了。

2





3 色板的重新命名

双击色板面板上面的颜色表，在弹出来的窗口中输入名称后，单击【确定】按钮即可。

3

色板名称

名称：鞋子的颜色

确定

取消

在色板面板上的菜单中选择【复位色板】，就可以使用预设好的色板库来取代色彩集喔。



Step 8 贴上图案看看吧

想要贴上图案，有使用油漆桶工具与图样印章工具两种方法，在这里介绍的是油漆桶工具的使用步骤。

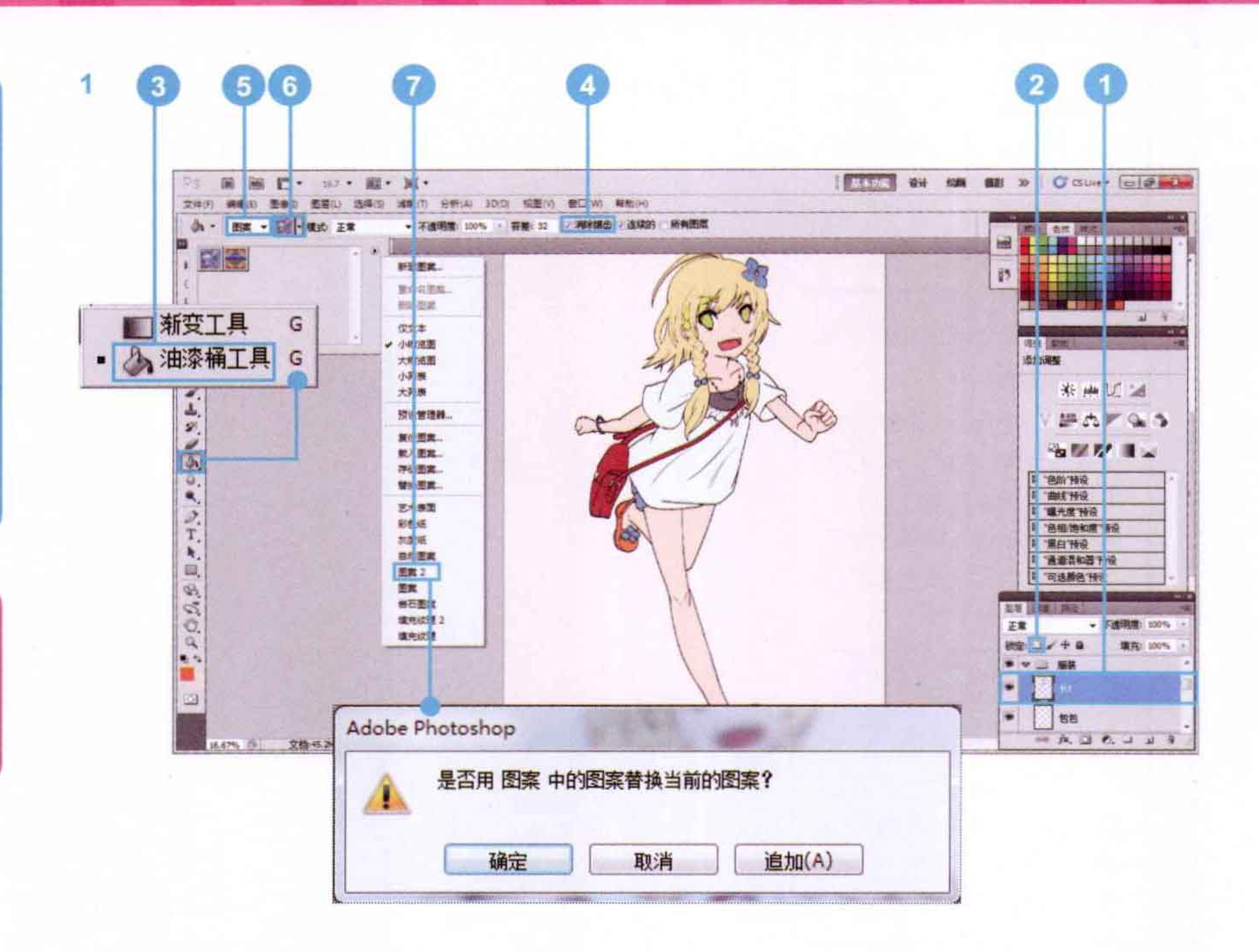
1 追加图案

在图形面板中选择①要贴上图样的图层，然后打开②【锁定透明像素】，接着在工具面板中选择③【油漆桶工具】，并且在控制面板中勾选④【消除锯齿】。接下来在【设置填充区域的源】中选择⑤【图案】后，打开⑥【图案拾色器】。然后在弹出的面板中选择⑦【图案】，最后在弹出来的窗口中单击【确定】按钮。

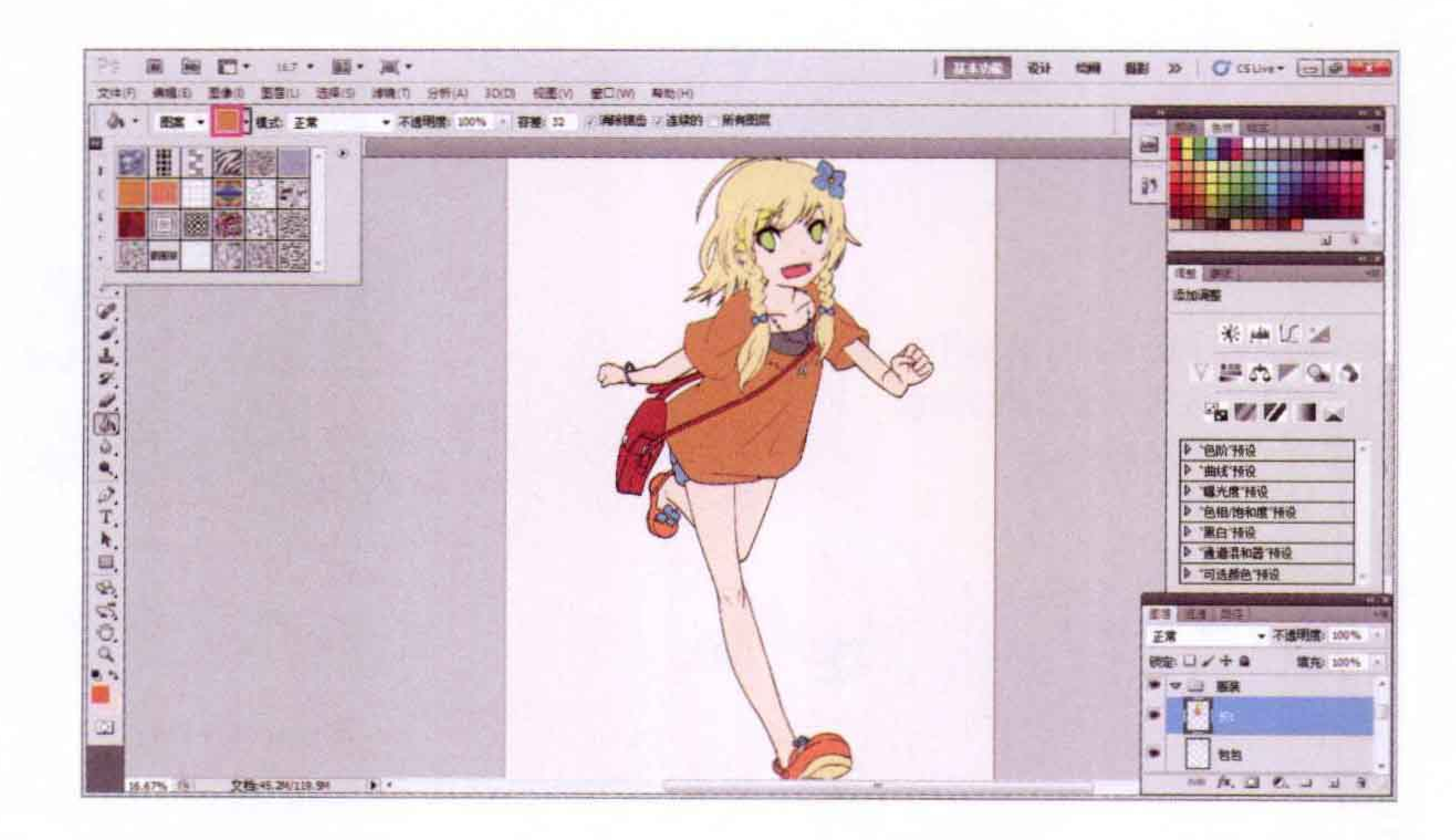
2 贴上图案

经过上一步，在【图案拾色器】中会新增图案。先选择喜欢的图案后，再单击要贴上的图样。

1



2



Tips 保存原创的图案

也可以将自己的图案保存在图案拾色器里并且使用哦！

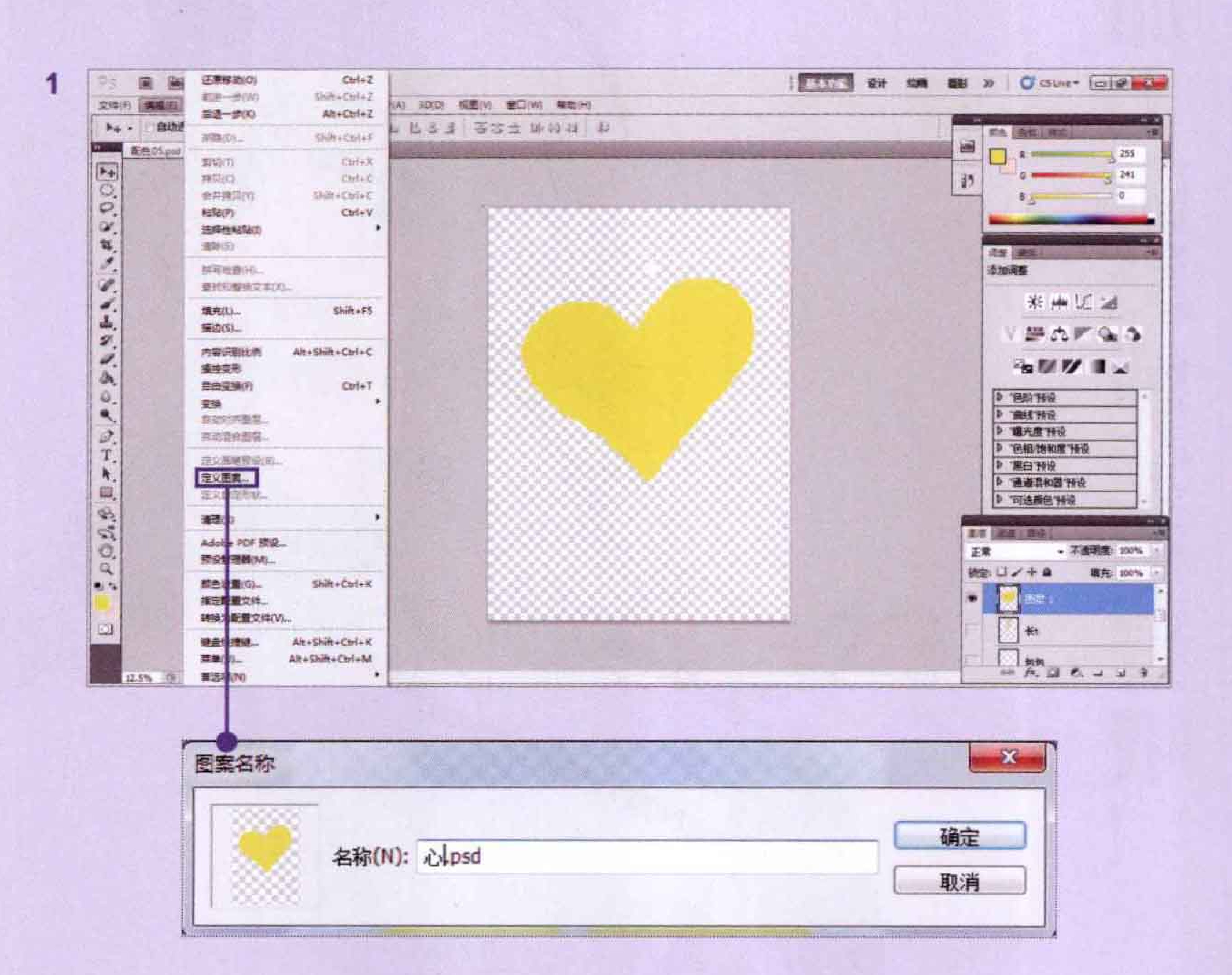
1 保存图案

绘好图案的原图之后，在功能选单中的【编辑】→单击【定义图案】。然后在弹出来的窗口上面输入图案的名称，再单击【确定】按钮。

2 贴上图案

接下来就在图案拾色器上面新增图案。依照第81页的顺序就可以贴上图案，使用透明背景的图案的话，就可以看见下一层的颜色。

1



2



图案可以一直重复保存，如果要图案化的话，建议使用小型的图案哦！





加上阴影感觉更好哦！

学会蒙版的使用方法吧！



Basic 1 蒙版的基本常识

在描绘阴影的时候，就要使用到蒙版的功能。虽然蒙版(Masking)的意思就是遮住、藏起来的意思，但是在Photoshop中有使图像无法上色的破坏性编辑蒙版以及让区域外看不见的非破坏性编辑蒙版两种。

破坏性编辑蒙版

破坏性编辑蒙版的功能，就是在部分区域无法显示作画、上色的蒙版。具体来说，指的就是圈选出选取区域之后会变成只能在选取区域里编辑的区域；选取区域以外的范围就会变成被保护的区域，无法作画或涂色，常常用于在事先决定好的区域涂色、作画。

●圈选选取区域



●会变成无法在选取区域外涂色的状态



非破坏性编辑蒙版

非破坏性编辑蒙版的功能，就是可以让部分区域变成看不见的蒙版。具体来说，指的就是让选取区域外侧的部分变得看不见，就算在选取区域外侧涂色，也不会显示出来。

非破坏性编辑蒙版有简单的【剪贴蒙版】和常用的【图层蒙版】，这两种都不会影响到下层的图像，只能在看得见的区域编辑，所以被称为非破坏性编辑。在画阴影时，也很常用。

●涂出范围了



●超出选取区域外侧的部分被隐藏了



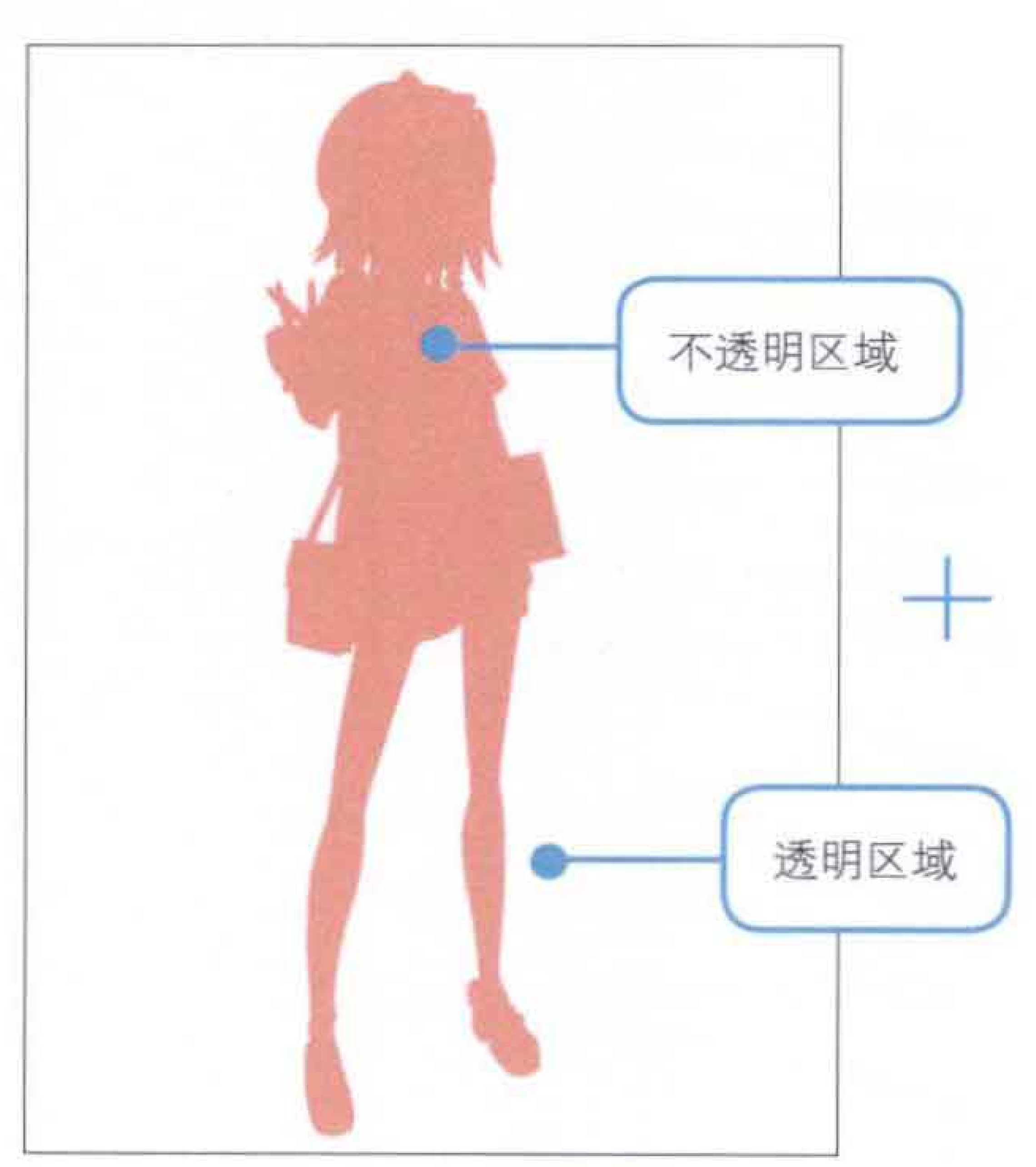
Basic 2 剪贴蒙版的基本常识

剪贴蒙版就是能把部分图像上显示的非破坏性编辑的蒙版功能，只要单击一下就可以设定或解除，操作相当简单。上完色之后要画阴影的时候，常常被拿来使用。

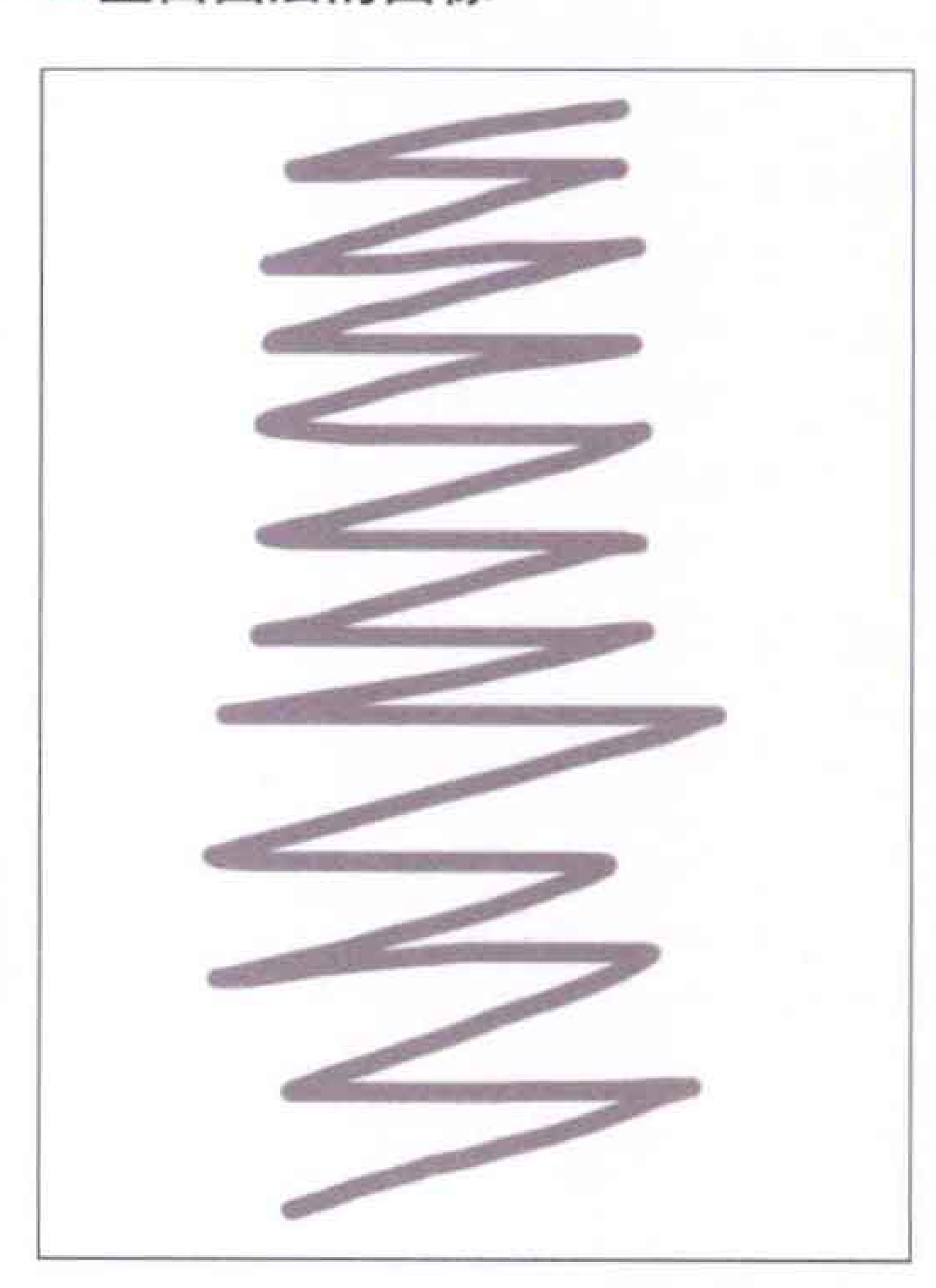
这是利用下面的图层(基底的图层)的透明和不透明区域，来决定上面图层显示和不显示的部分的蒙版功能。

上面的图层可以将下面的图层的不透明部分显示出来，而下面图层的透明部分就不会显示在上面的图层上。虽然遮色范围会以下层图层来决定，但是因为是用上层图像去选择范围，所以能够简单地完成遮色动作。

●下面图层的图像



●上面图层的图像





●设定剪贴蒙版





剪贴蒙版的图层的选项，可以在图层面板右上方的下拉式菜单中找到。设定的步骤在第94页！

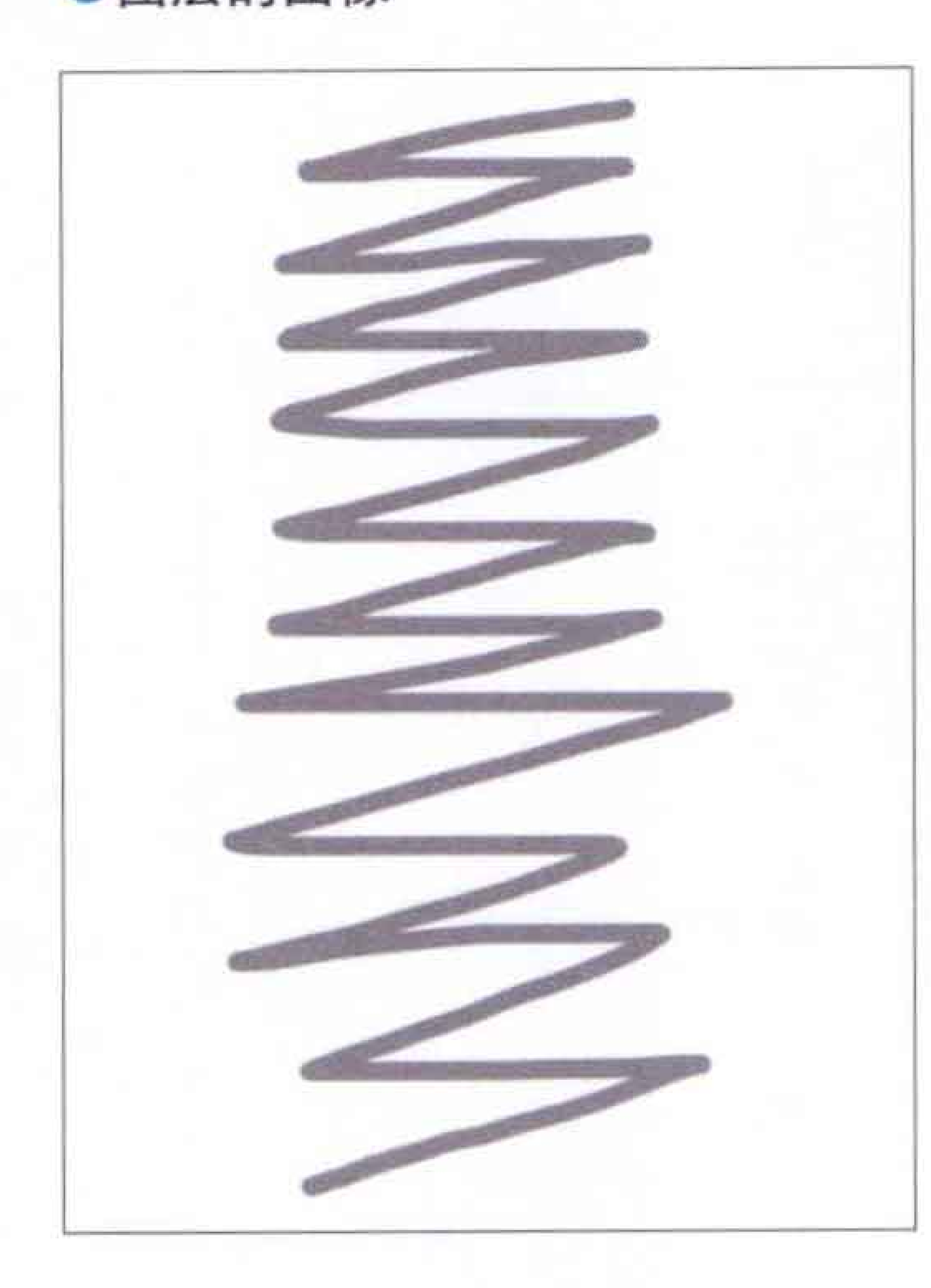
Basic 3 图层蒙版的基本常识

图层蒙版也是能将部分图像显示的蒙版功能，这个蒙版有点像在图层功能上选取区域的升级版。和剪贴相比，自由度更高远是图层蒙版的特点。

将圈选的选取区域储存在图层上，利用这个选取区域，就可以决定图层图像要显示和不显示的部分。选取区域里面为显示的部分，外侧则为不显示的部分。

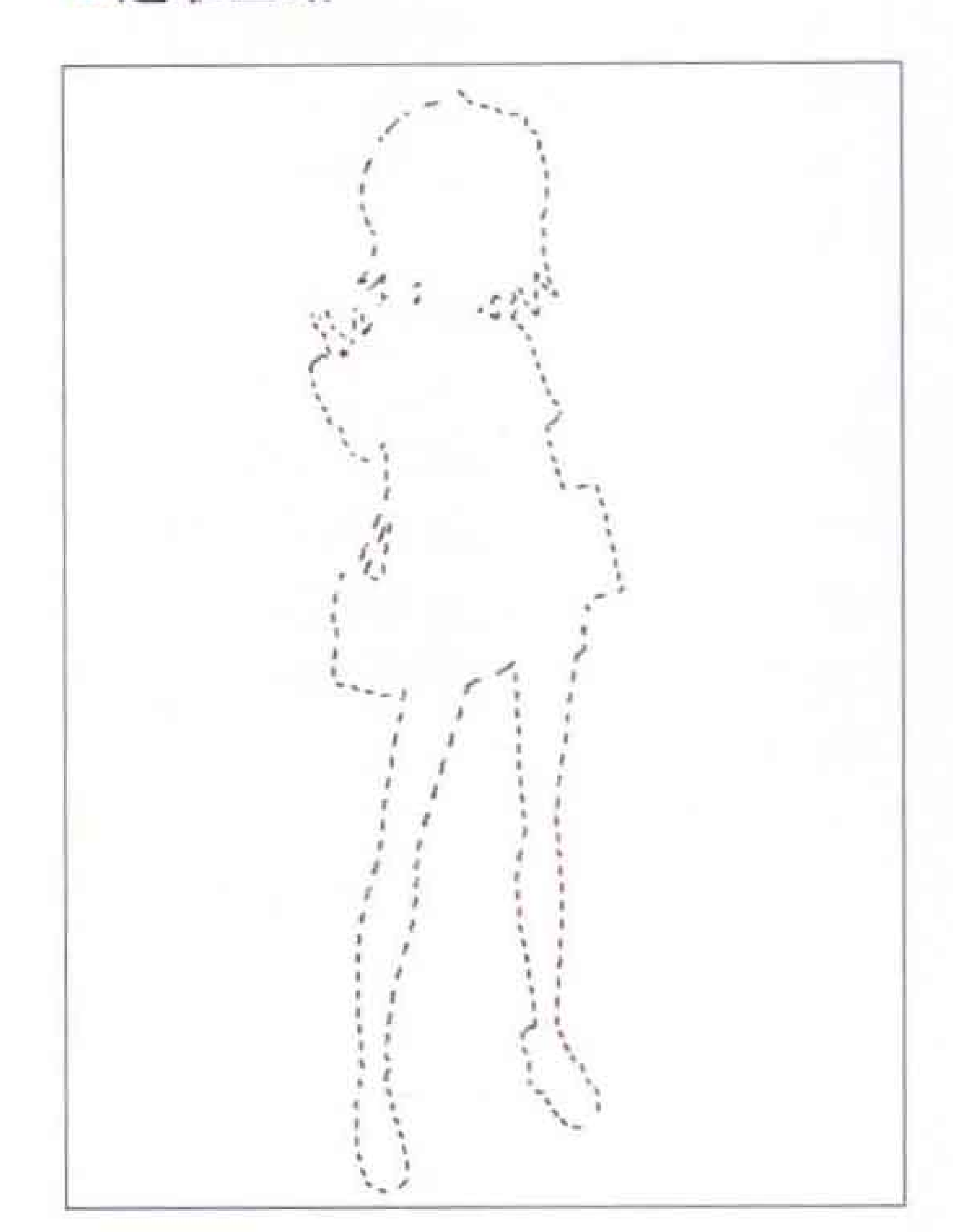
与剪贴蒙版不同的是，这种蒙版不会影响到下面的图层，而是在图层上加上蒙版。另外，也可以将蒙版(已存的选取区域)拖曳到其他图层。如果模糊选取区域的话，蒙版也会模糊化。在已设定剪贴蒙版的图层也可以另外设定图层蒙版，是适用性相当高的蒙版功能。

●图层的图像

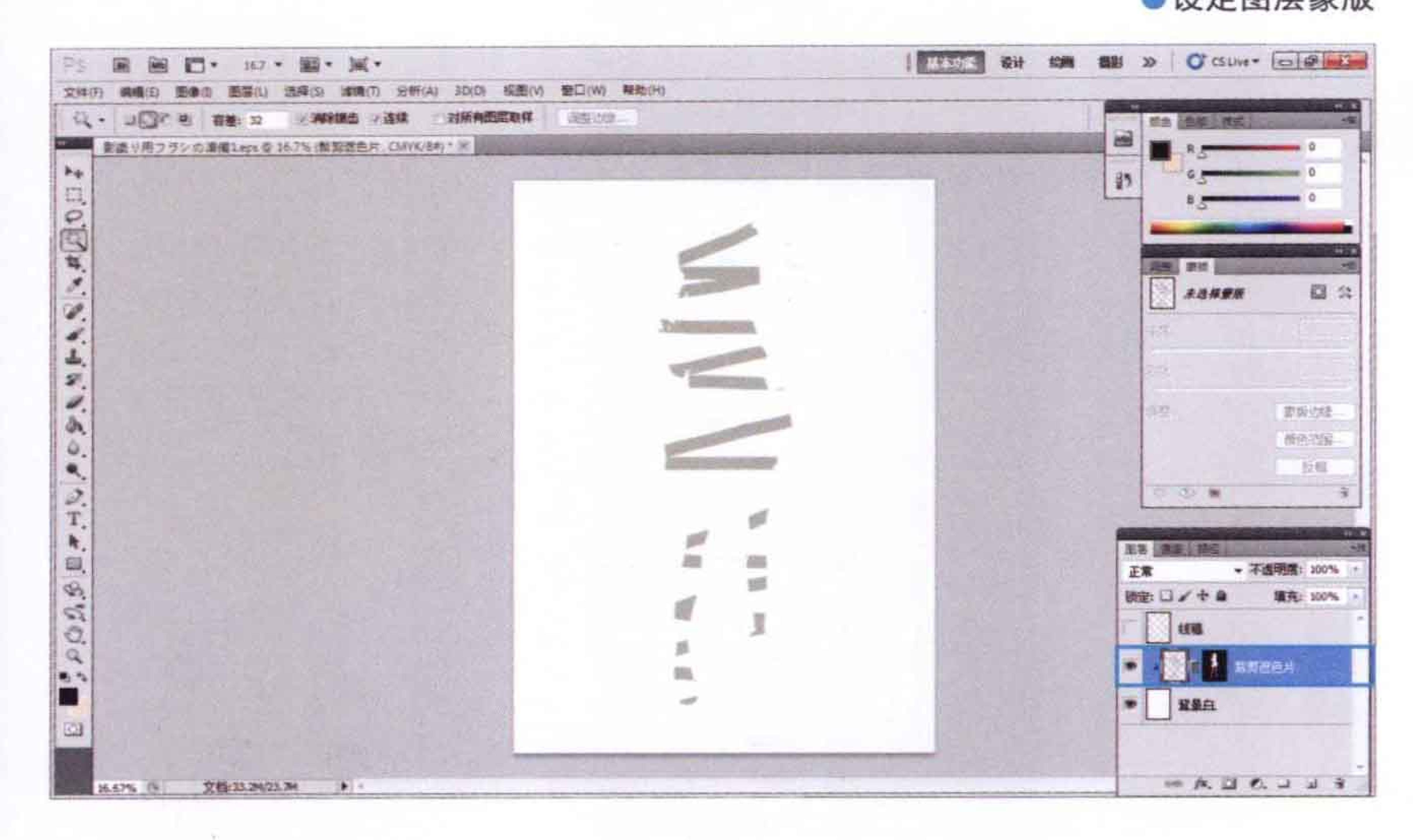


+

●选取区域



●设定图层蒙版

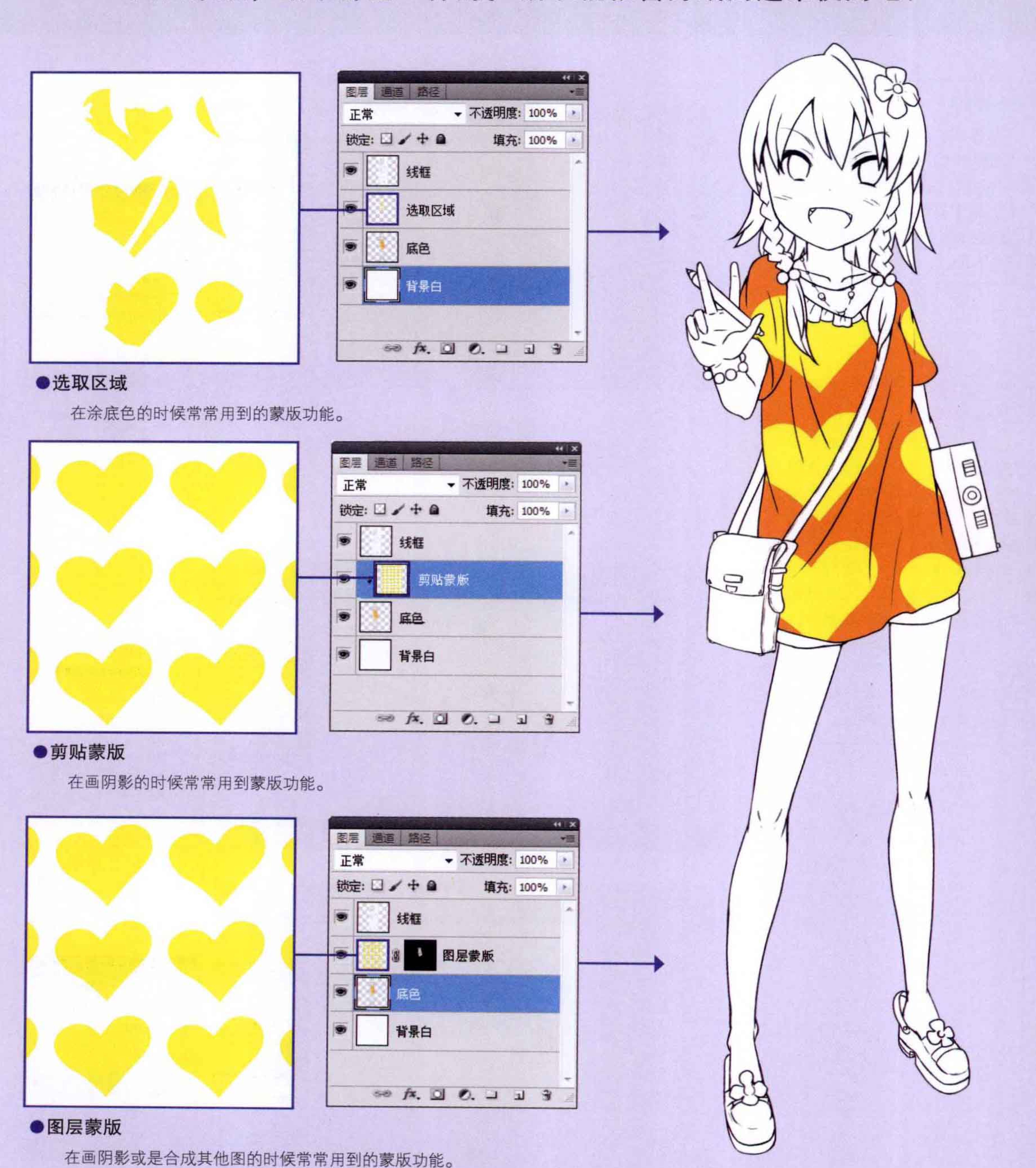


已储存的选取区域会变成被称为【图层蒙版缩图】的黑白缩图，显示在图层的右侧。白色部分就是选取区域的内侧【显示的部分】，黑色部分就是选取区域的外侧（不显示部分）。设定步骤在96页有详细解说！



Tips 选取区域、剪贴蒙版、图层蒙版，要用哪个？

如果不使用特殊效果的话，不管使用选取区域、剪贴蒙版还是图层蒙版，结果都是一样的。所以就依喜好或用途来使用吧！



●选取区域

在涂底色的时候常常用到的蒙版功能。

●剪贴蒙版

在画阴影的时候常常用到蒙版功能。

●图层蒙版

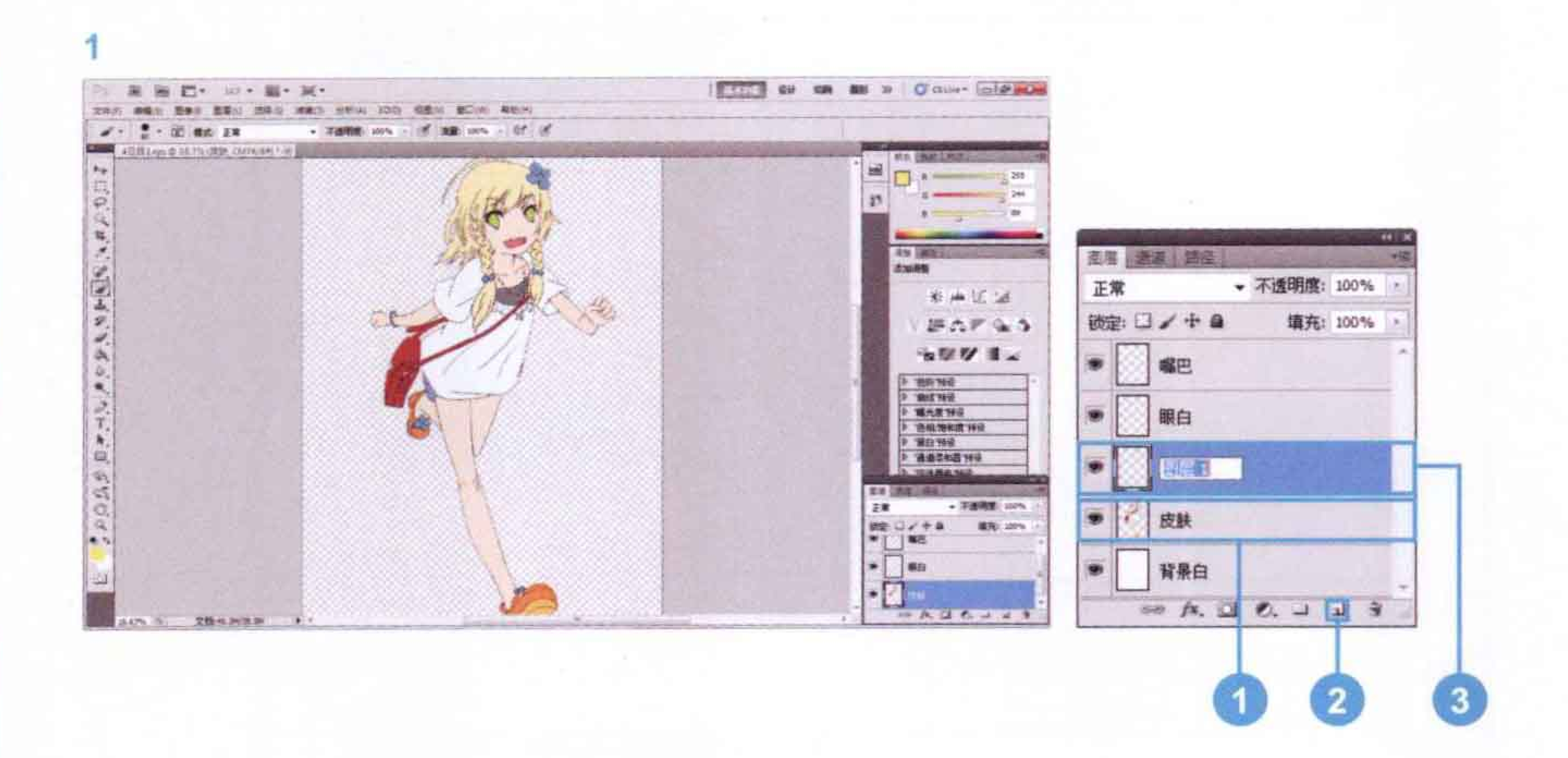
在画阴影或是合成其他图的时候常常用到的蒙版功能。

Step 1 准备画阴影用的图层吧

因为阴影图层不是只新增一次而已，而是会在必要的地方随时增加图层来画阴影，所以准备多个阴影图层并非是多余的动作，关于图层上的非破坏性编辑蒙版的设定方法，请参考94 ~ 97页。

1 新增图层

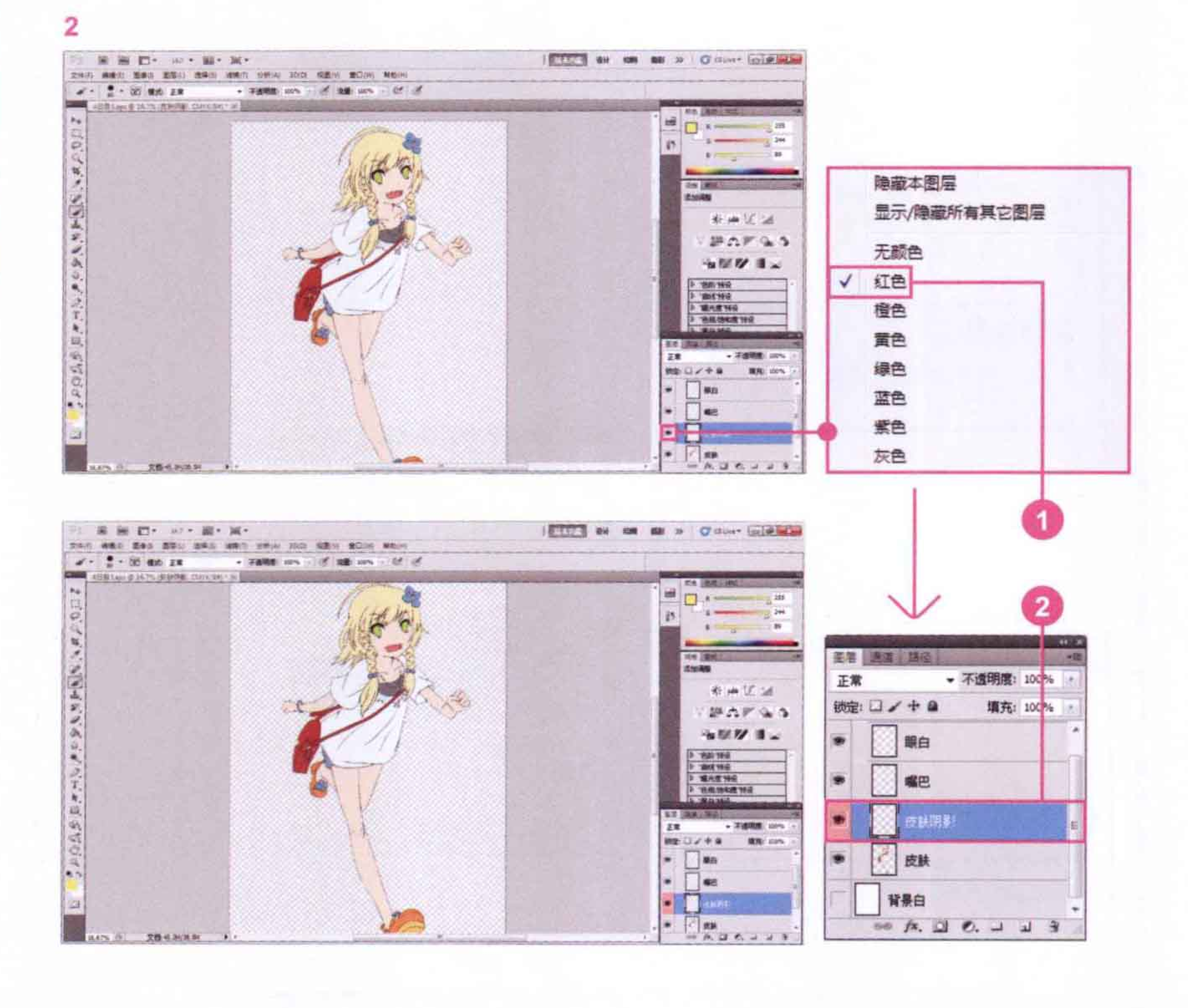
首先在底色图层的上面新增一个阴影图层，例如要增加皮肤的阴影的时候，要在图层面板上选择①【皮肤】的图层，然后单击②【创建新图层】，就可以增加一个新图层了③。



2 图层的颜色

增加图层之后，图层的管理会变得比较麻烦，这个时候在图层上加上颜色的话，管理起来会比较容易一些。在图层面板中，对目标图层的眼睛图标单击右键，然后在弹出来的菜单中选择①喜欢的颜色，然后在图层面板中，②眼睛图标的部分就会变成所选择的颜色。

另外，如果要恢复图层的颜色的话，可以选择【无颜色】，而且选择【显示/隐藏所有其他图层】的话，就会只显示选择的图层。





准备画阴影用的画笔吧

画出的阴影，会随着画笔的设定而有所不同。像电视动画一样加上浓淡一致的阴影时，画笔的设定就与涂底色时一样；而在画有浓淡变化的阴影时，画笔的设定就与画线稿时一样。

1 绘图板压力控制

在工具面板上面选择【画笔工具】，然后在控制面板上关掉①【绘图板压力控制不透明度（覆盖画笔面板设置）】与②【绘图板压力控制大小（覆盖画笔面板设置）】。要让阴影有浓淡改变的话，就开启①【绘图板压力控制不透明度（覆盖画笔面板设置）】与②【绘图板压力控制大小（覆盖画笔面板设置）。

Photoshop CS5以前的版本请参考第35页与第65页。

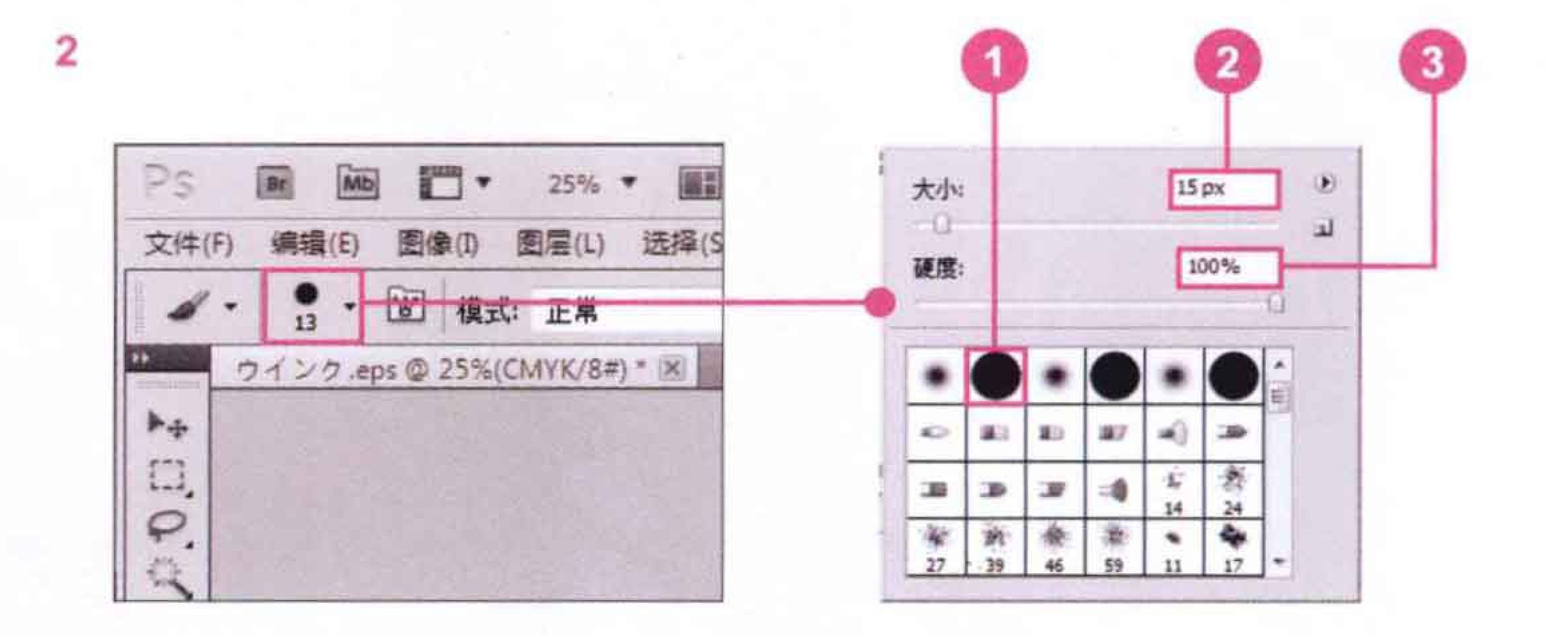
1



2 选择笔尖形状

在控制面板上面展开【画笔预设选取器】，然后选择①【实边圆形】，接着输入②【大小】，而硬度就直接维持100%即可。

2



● 没有渐变的阴影



● 有渐变的阴影



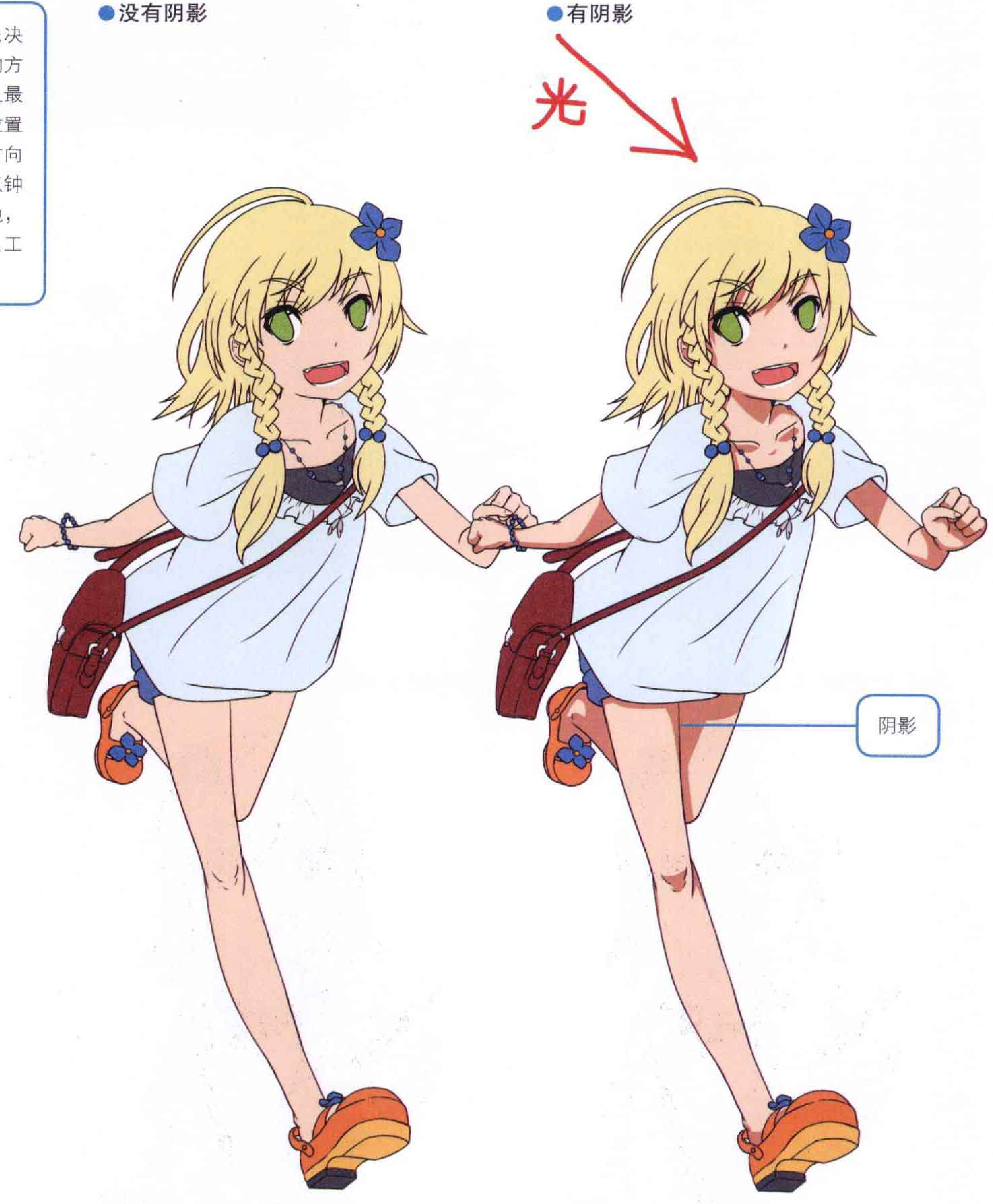
有渐变的阴影请参考第112页哦。

Step 3 画阴影之前

阴影会出现在光源的相反方向，沿着物体的形状排列。画作给人的印象会随着阴影的形状与颜色而有所不同。首先要从决定光的棱线（明暗交界线）开始做起，也就是先决定明与暗的部分的交界线。

1 光线的方向

在开始画阴影之前，要先决定光线的方向，然后依据光线的方向来决定阴影的位置。在地球上最强的光源就是太阳，而太阳的位置当然是在上方。以时针来说明方向的话，就是以10点钟方向到12点钟方向的角度光线最自然；相反地，水平或是下方的光线一般是人工光源。



2 阴影的浓度与光的强度

底色与阴影的颜色差异程度，会显示出光线的强度。把各部位的底色与阴影的色调统一的话，就会让人有自然的印象。

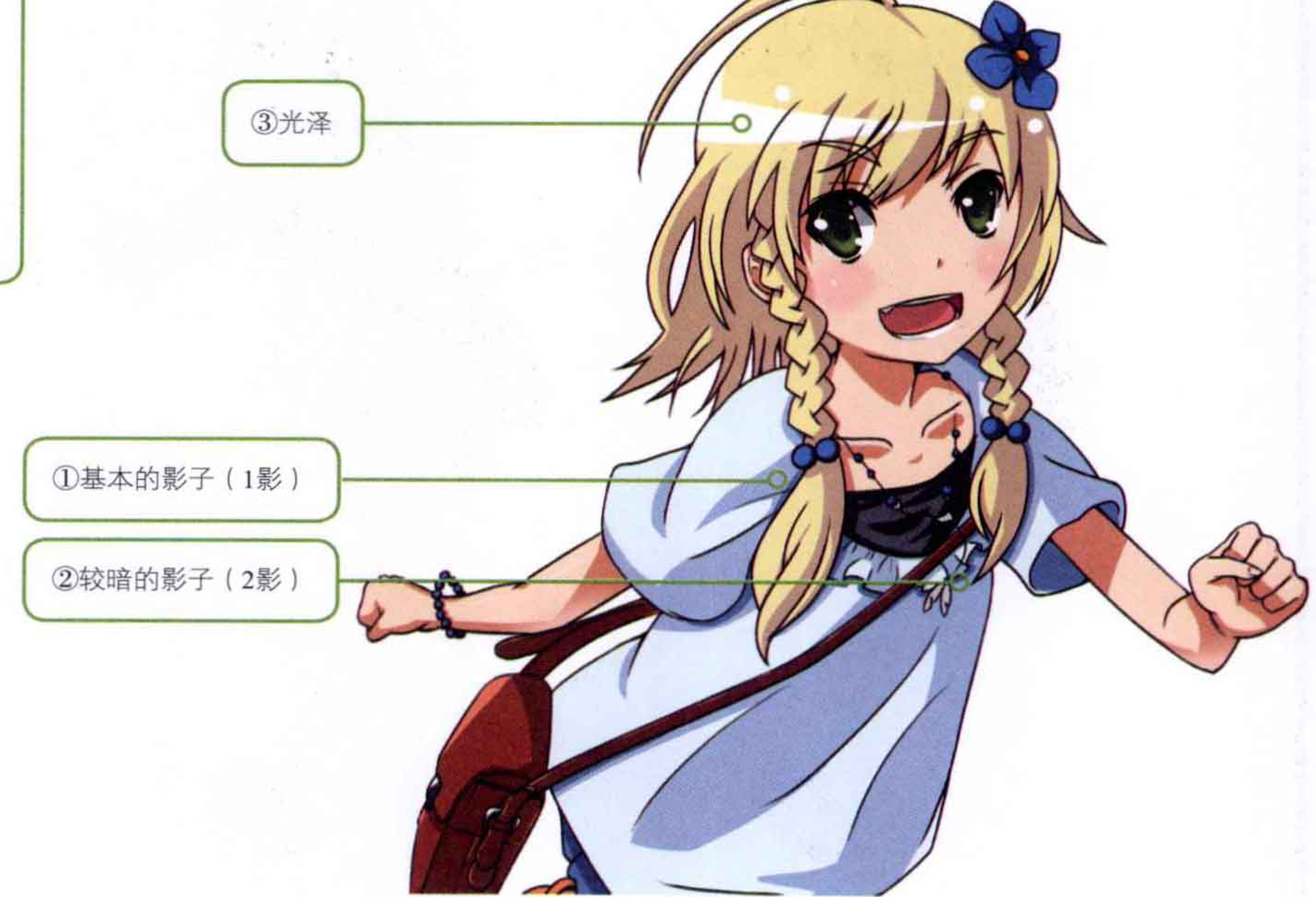
●弱光

●强光

3 画上阴影的顺序

画上阴影的顺序为，①基本的影子（1影）→②较暗的影子（2影）→③光泽。

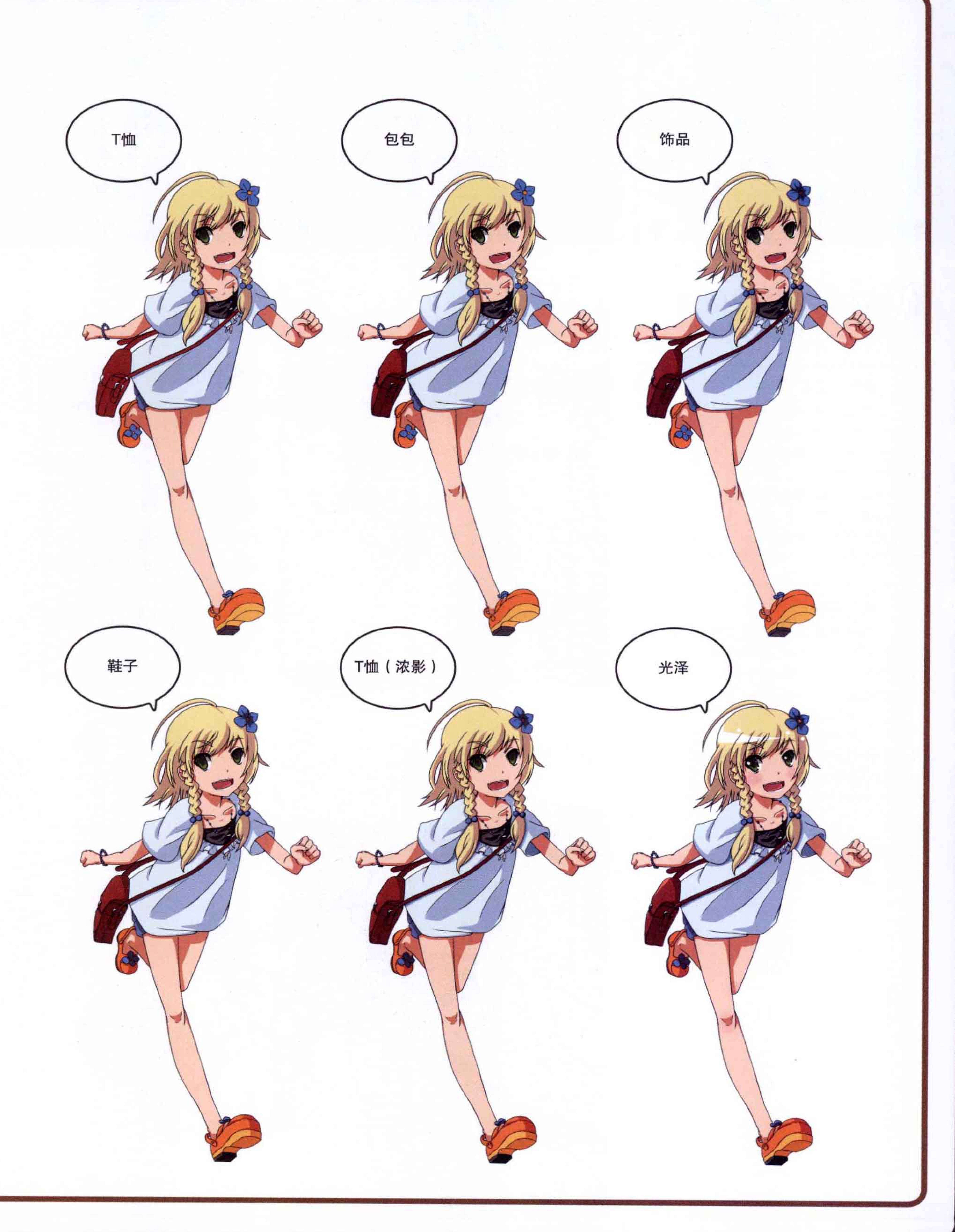
阴影会在与光源的相反方向出现，就是在褶皱、间隙里、凹陷处等地方加上阴影，这才会显得比较自然。



Column

画上阴影的步骤




T恤
包包
饰品
鞋子
T恤（浓影）
光泽

Step 4 画上阴影吧！剪贴蒙版篇

本单元将以皮肤为范例，来介绍使用剪贴蒙版画上阴影的方法。介绍的顺序是在涂上阴影后才设定蒙版，但是在涂之前就设定好也是可以的，什么时候设定可以看自己的喜好来定。

1 画上皮肤的阴影

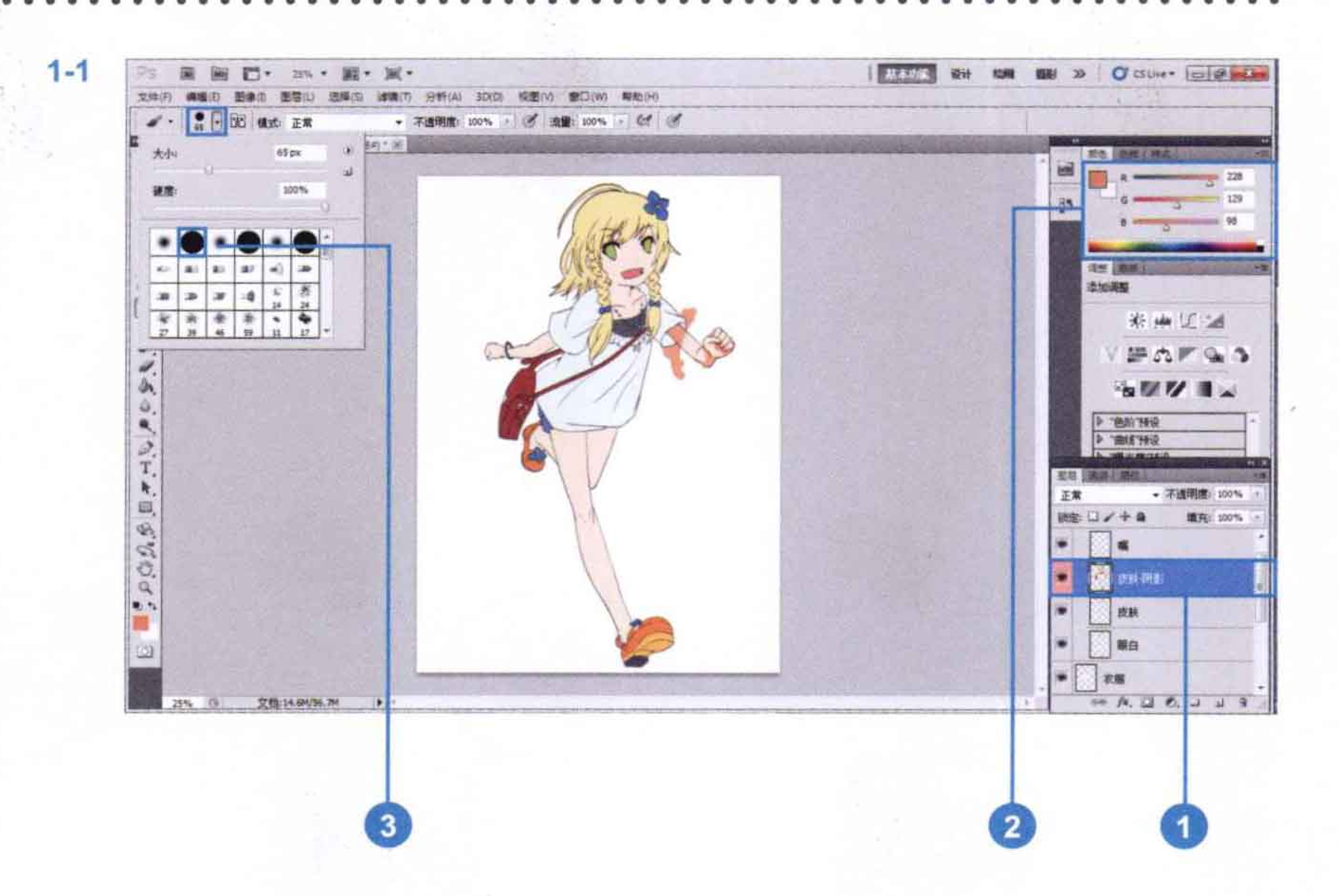
1-1 画笔的设定

首先在图层面板中新增要画①皮肤阴影的图层，然后在②颜色面板中选择颜色。接着在工具面板中选择【画笔工具】，然后在控制面板中展开【画笔预设选取器】，选择③【实边圆形】之后，【大小】大约用80px~70px即可。

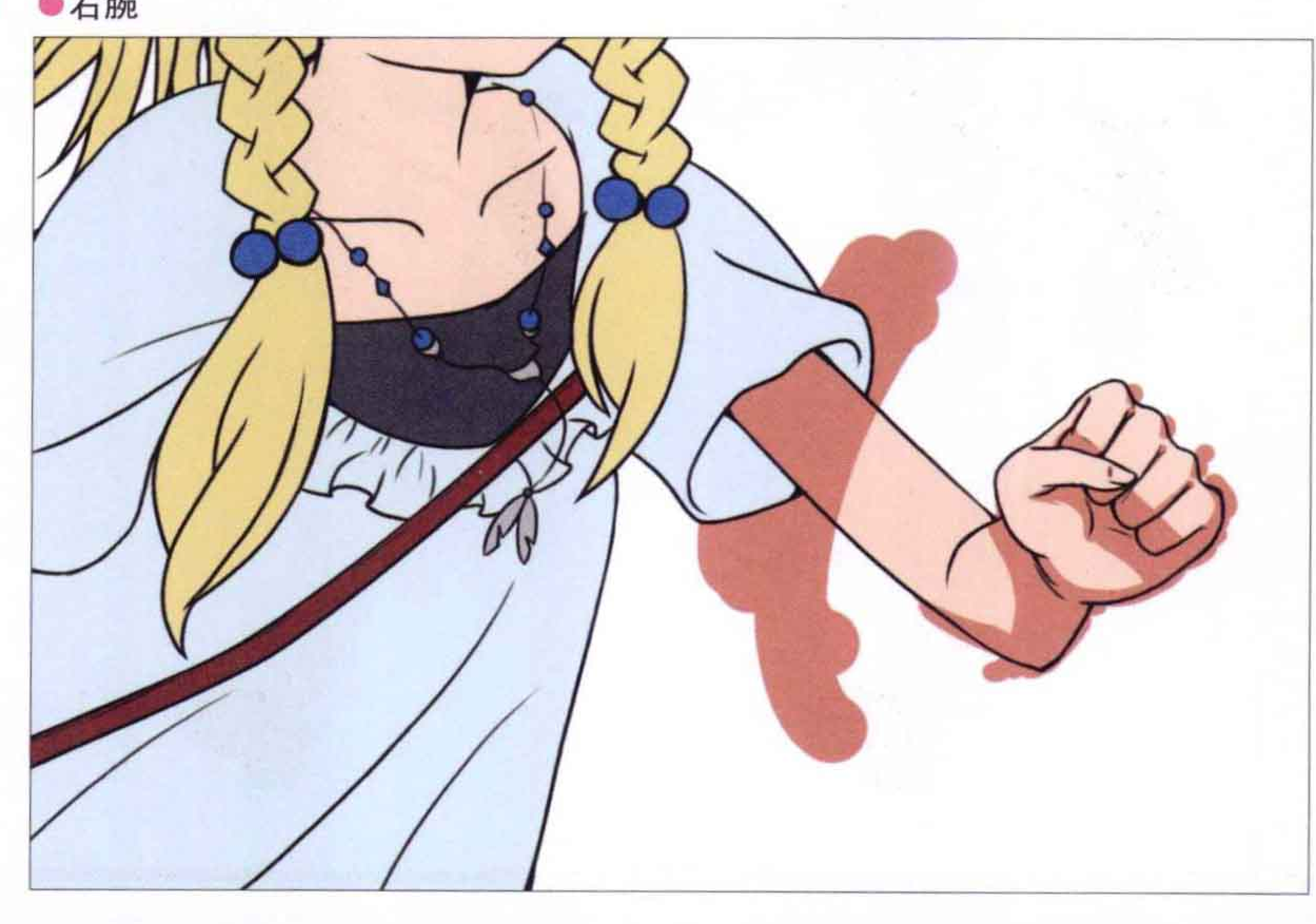
1-2 画上阴影

在画上阴影的时候，首先要决定光的核线，就从这个光影的界线开始画，如果光的核线太生硬的话，完成后给人的印象就会下降。画笔的尺寸依照要画的面积大小而定，可以的话要尽量减少下笔的次数，一口气画完。大胆地画上去，会比较不容易画歪。

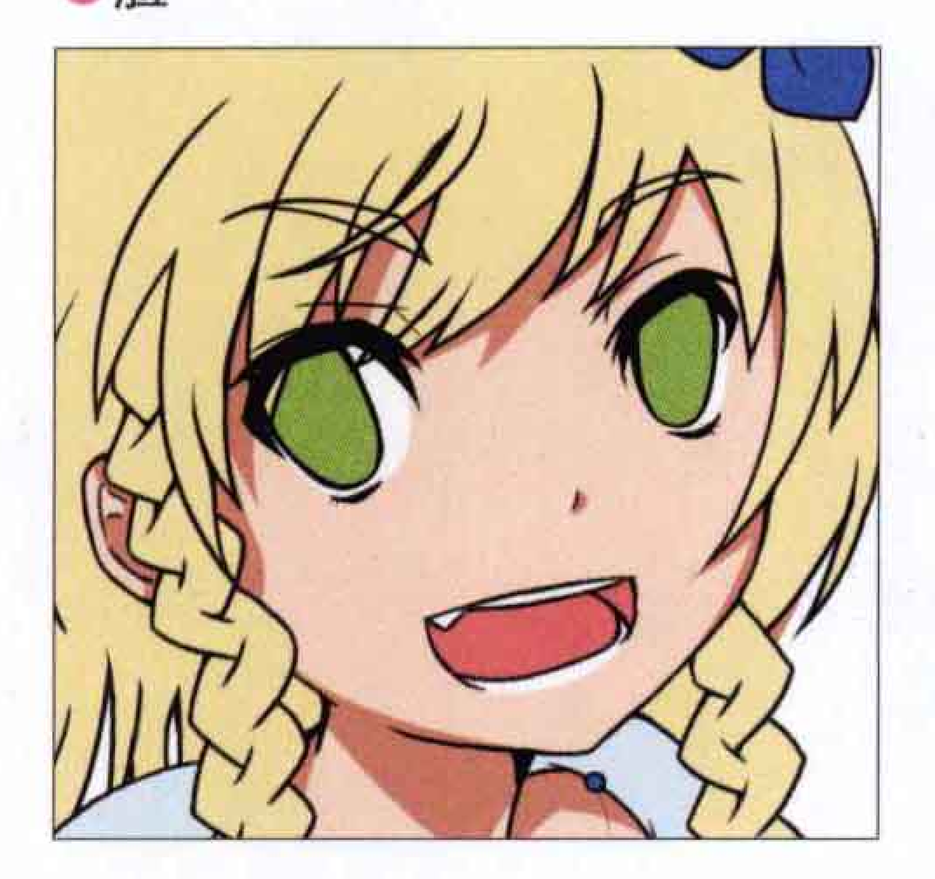
1-1



1-2 ●右腕



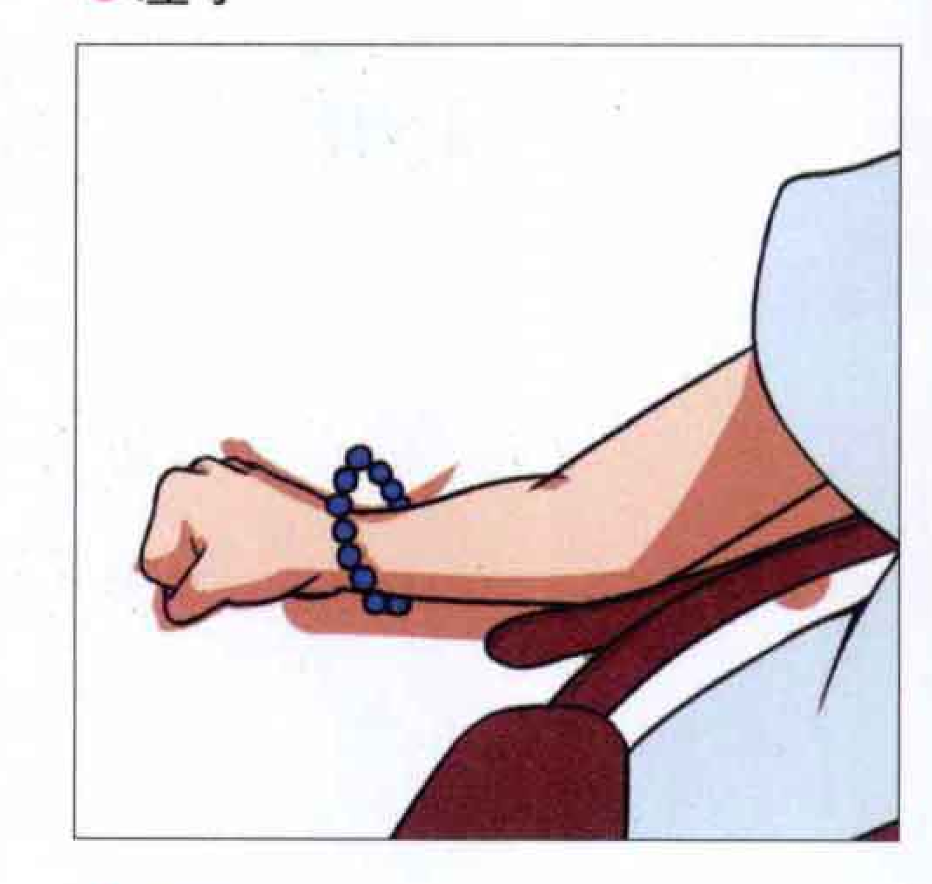
●脸



●颈部



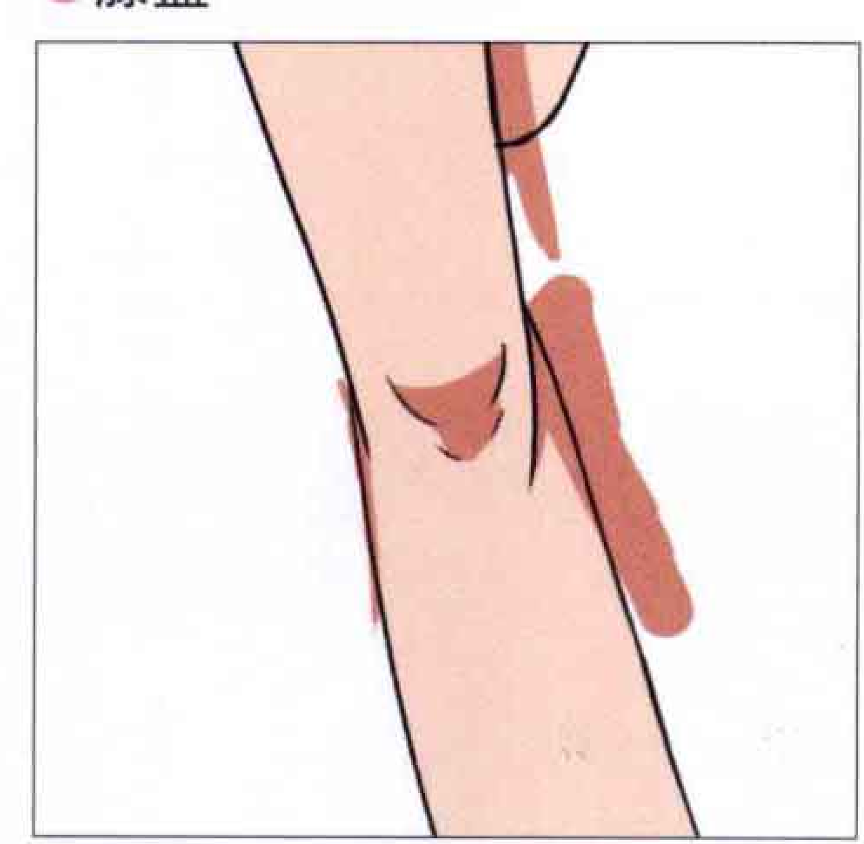
●左手



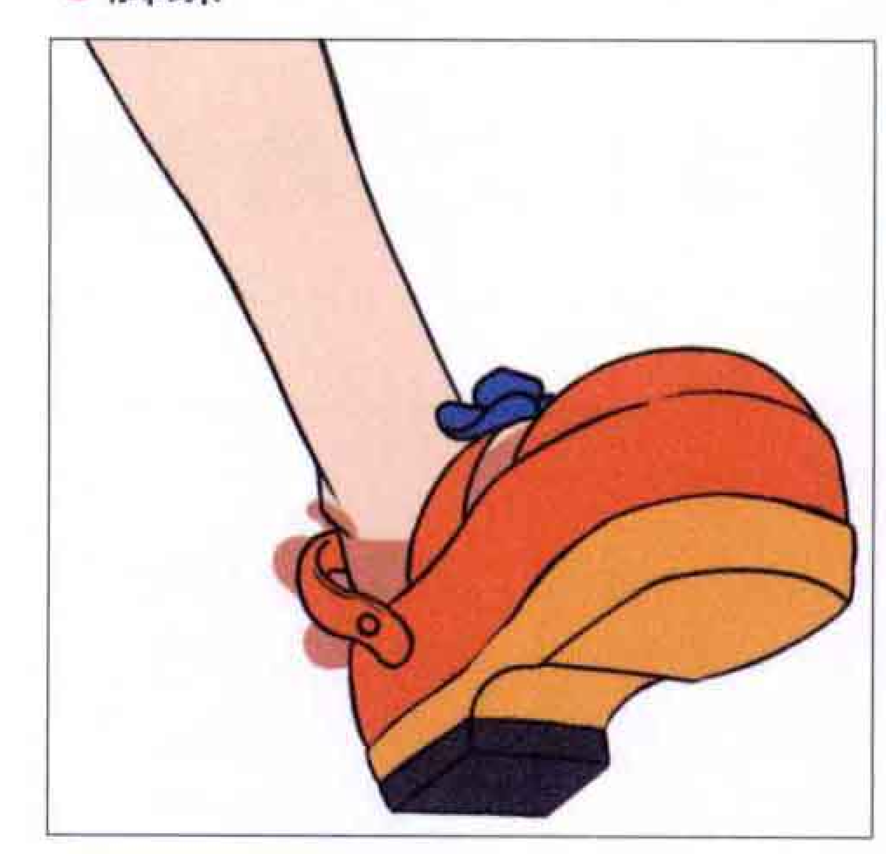
●脚



●膝盖



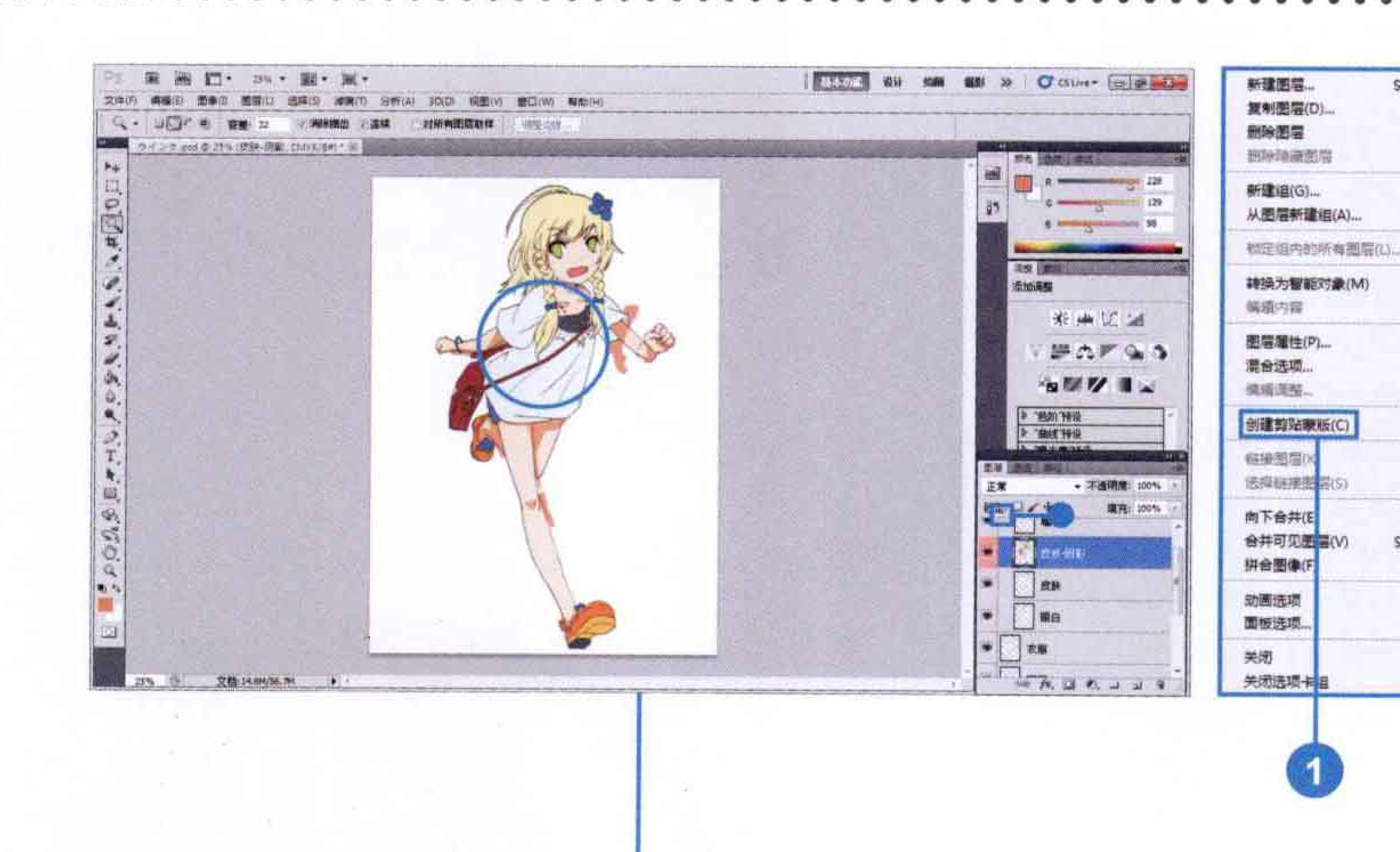
●脚踝



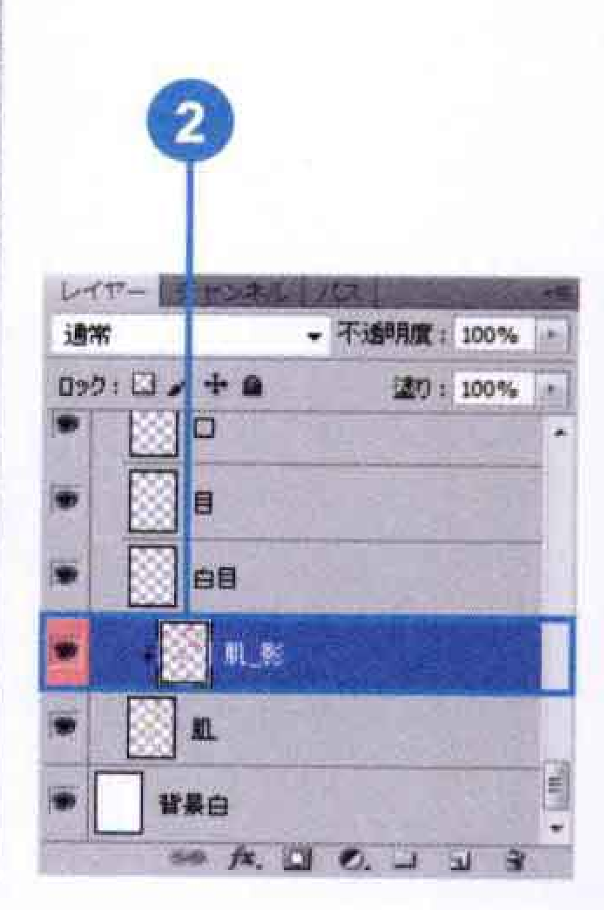
2 设定剪贴蒙版

在图层面板中选择皮肤的阴影图层，然后单击展开图层面板菜单，选择①【创建剪裁蒙版】，下方图层的透明区域就不会显示，而选层面板中皮肤的阴影图层也会出现②箭头向下的图示。

想要解除剪贴蒙版的时候，依照相同的顺序单击【释放剪贴蒙版】即可。







Step 5 画上阴影吧！图层蒙版篇

本单元将以头发为范例，介绍使用图层蒙版画阴影的方法。在设定图层蒙版的过程中，遇到要圈选选取区域的时候，利用已经画完的底色来圈选才会比较有效率 。

1 画上头发的阴影

1-1 画笔的设定

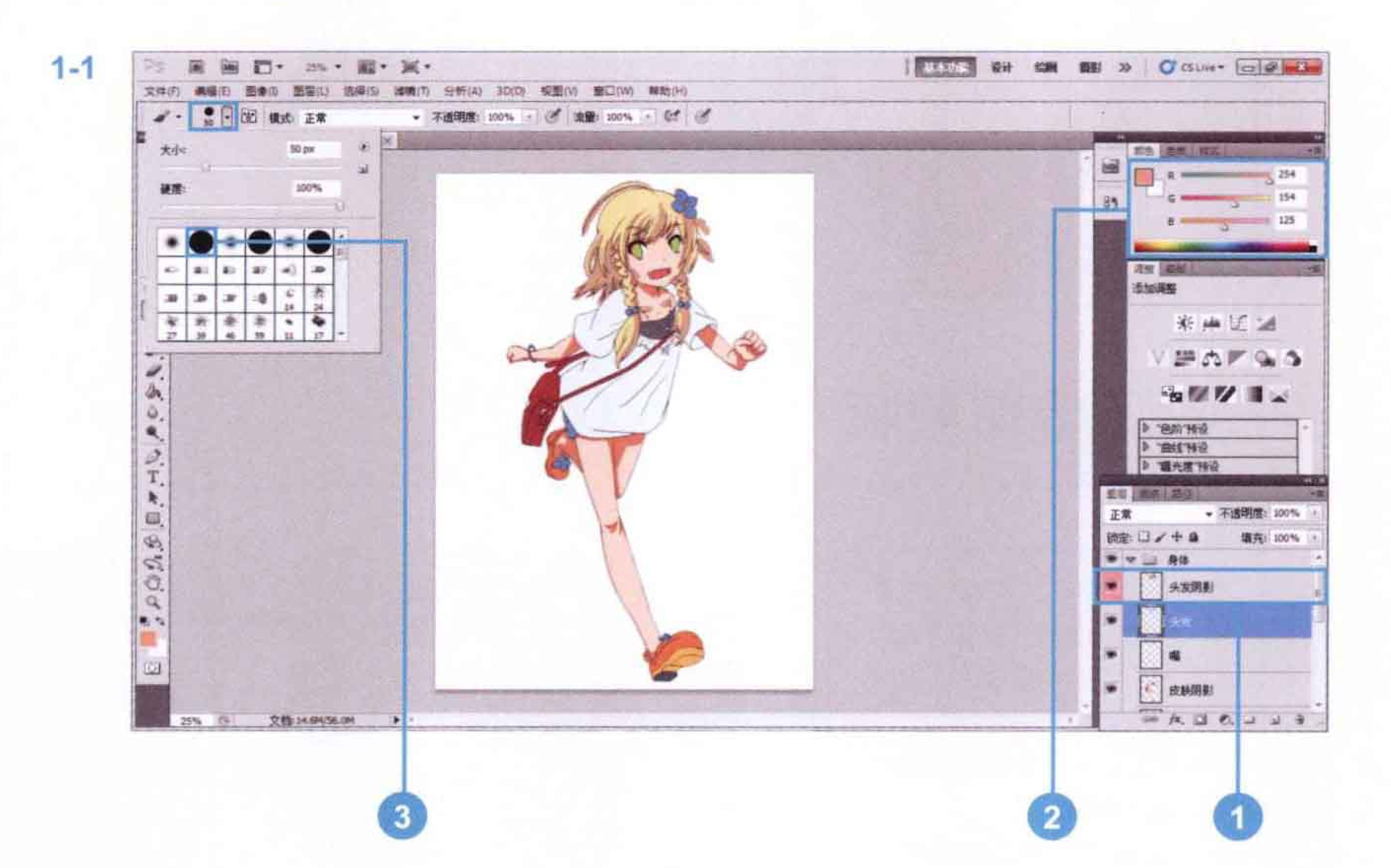
首先在图层面板中新增要画①头发阴影的图层，然后在②颜色面板中选择颜色。接着在工具面板中选择【画笔工具】，然后在控制面板上展开【画笔预设选取器】，选择③【实边圆形】之后，【大小】大约用30px～60px即可。

1-2 画上阴影

头发的阴影，会出现在①头部的一半以下，而且刘海的发束会在光线的相反方向出现阴影②，而发辫则是会在③凹陷处出现阴影。

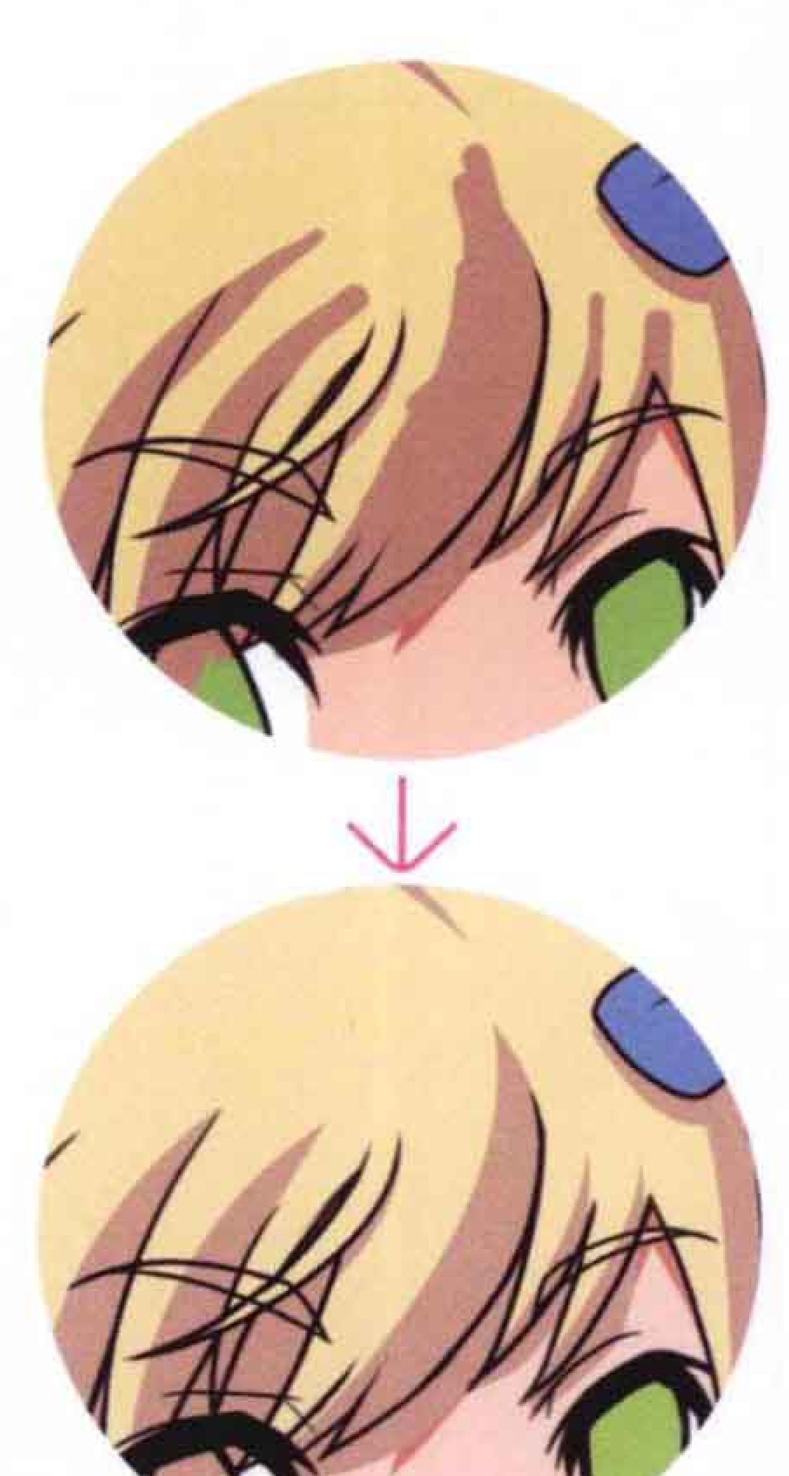
在画的时候，也是先粗略地画上去，再一口气擦掉，与线稿时画头发的方法一样，只留必要的部分。虽然哪里要补涂、哪里要拉直画很容易判断，但是画完的时候还是要呈现出漂亮的光之棱线，最重要的是不要显得太过于生硬。

1-1



1-2





2 设定图层蒙版

2-1 圈选选取区域

选择要显示的部分，要显示的部分与头发的上色部分范围相同。所以要利用头发底色的图层，来圈选选取区域。

首先在图层面板中选择①头发底色的图层，然后可在工具面板中选择【魔棒工具】，勾选控制面板上的②【消除锯齿】。接下来单击头发的部分，圈选出③选取区域。

2-2 设定图层蒙版

在头发阴影的图层上，储存圈选好的选取区域。

在图层面板中选择①头发阴影的图层，然后单击②【增加图层蒙版】后，就会在头发阴影的图层上显示③黑白的图层蒙版缩图了。而选取区域的外侧部分将不会被显示。

2-3 删除图层蒙版

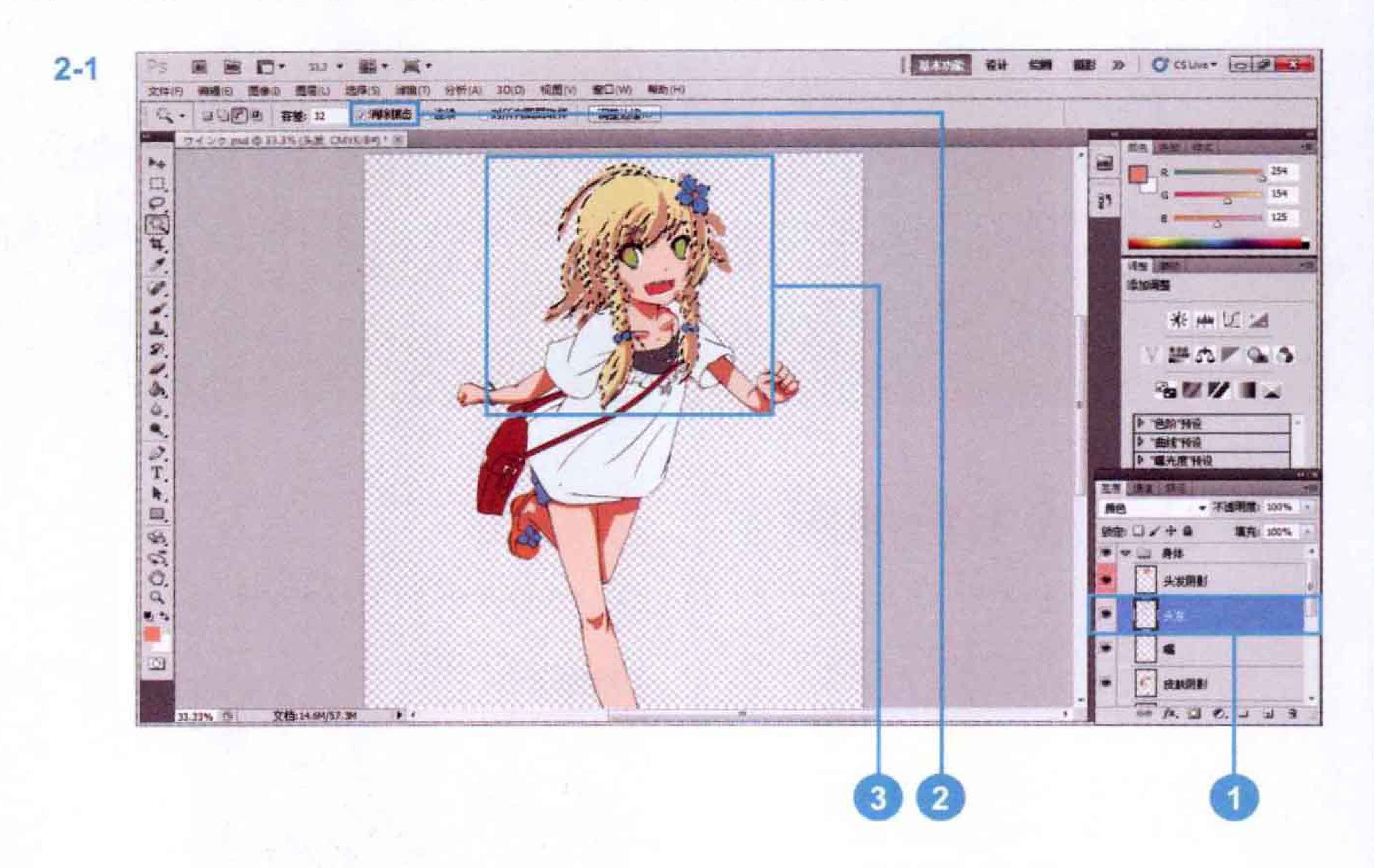
选择图层的时候，要注意①图层缩图与图层蒙版缩图是有所差异的。

要删除图层蒙版的时候，单击图层蒙版缩图之后单击②【删除图层】。

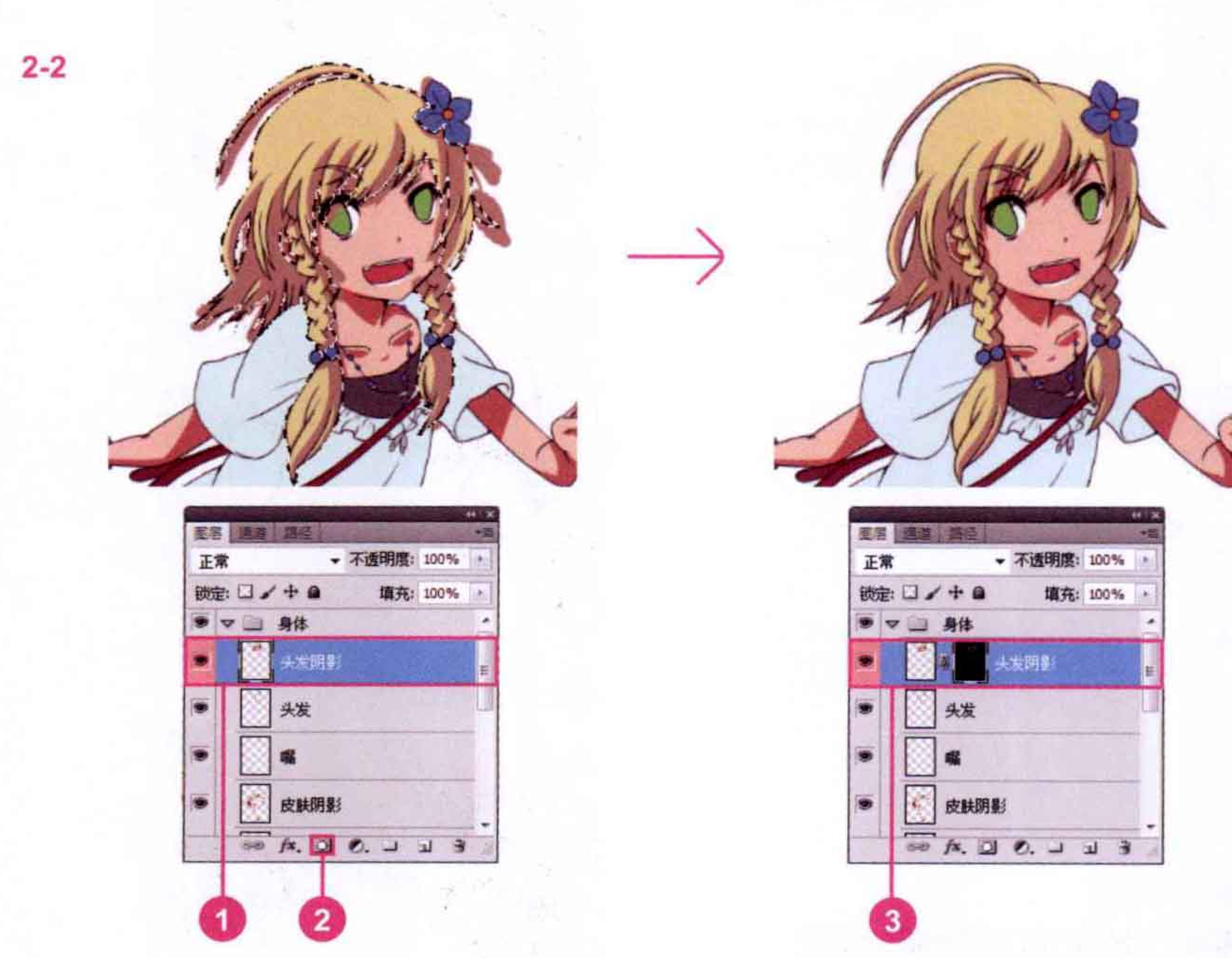
另外想要显示或不显示蒙版的话，按着【Shift键】再单击③图层蒙版缩图，就可以进行切换了。

若想要修改图层内容的时候，要单击的不是蒙版，而是单击图层的缩图。

2-1

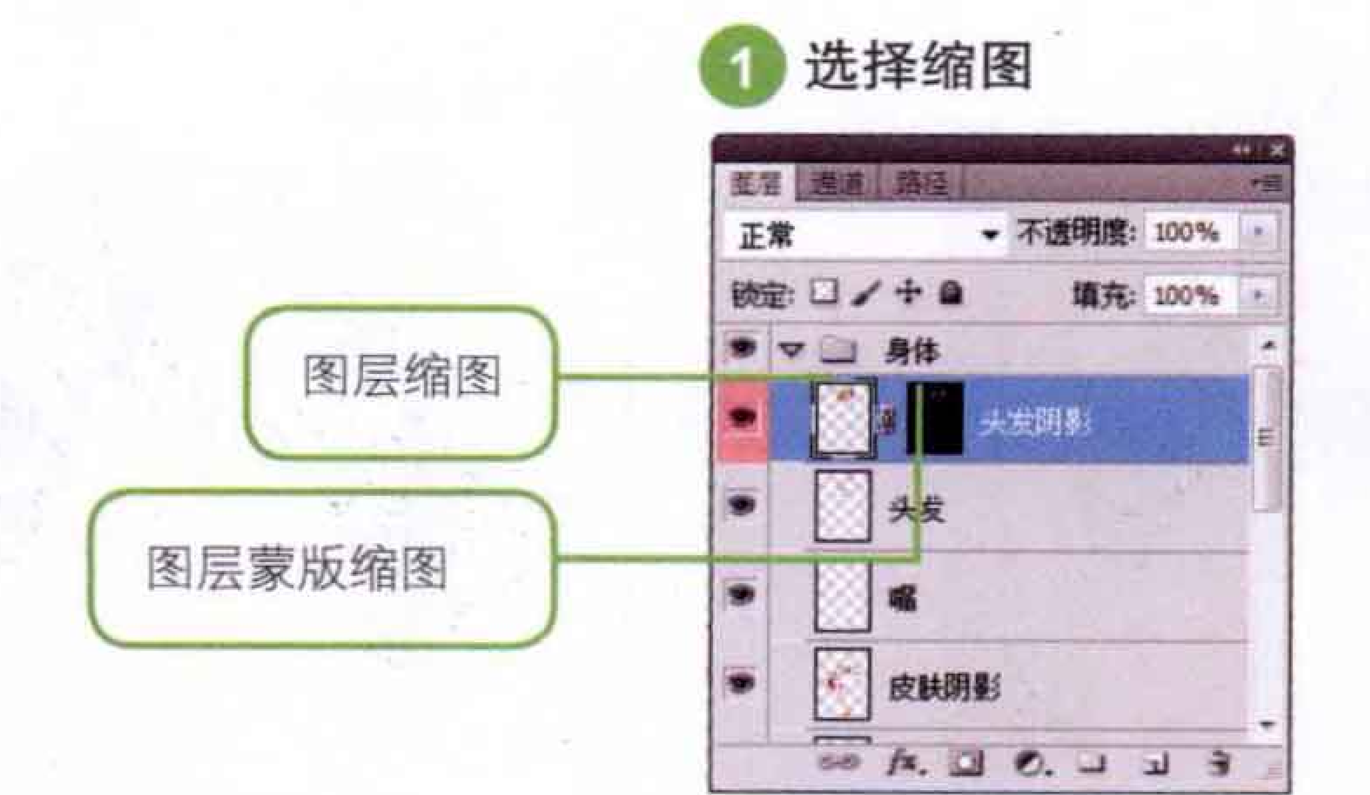


2-2



2-3

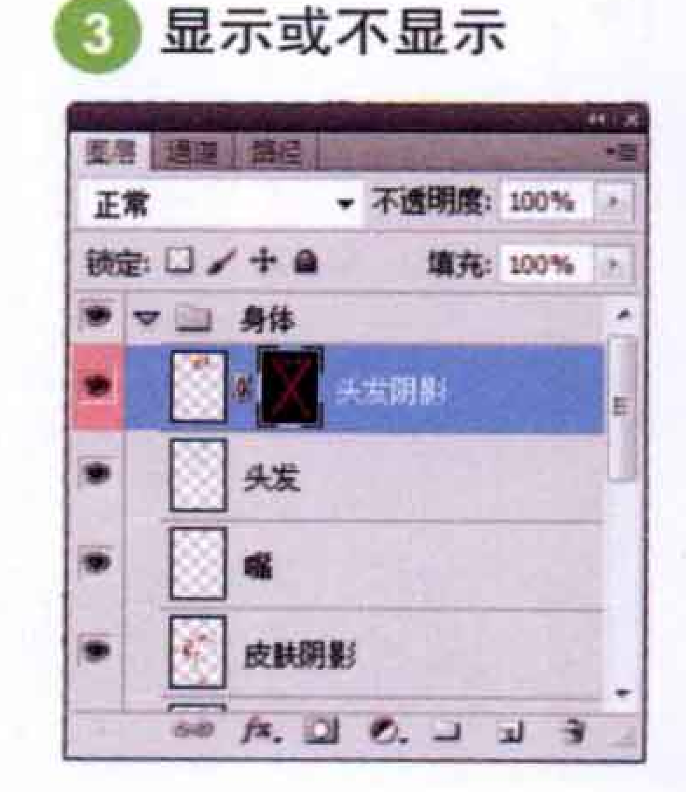
① 选择缩图



② 删除



③ 显示或不显示



Step 6

画一画眼睛吧

虽然把圆形或椭圆形画得很漂亮是必要的手绘训练，但是利用椭圆选框工具的话，就可以简单地画出漂亮的形状。很难抓出形状的时候，就灵活运用画笔工具以外的工具吧！

1 替眼睛上色的顺序

包括上底色，画眼睛的方法步骤如下。

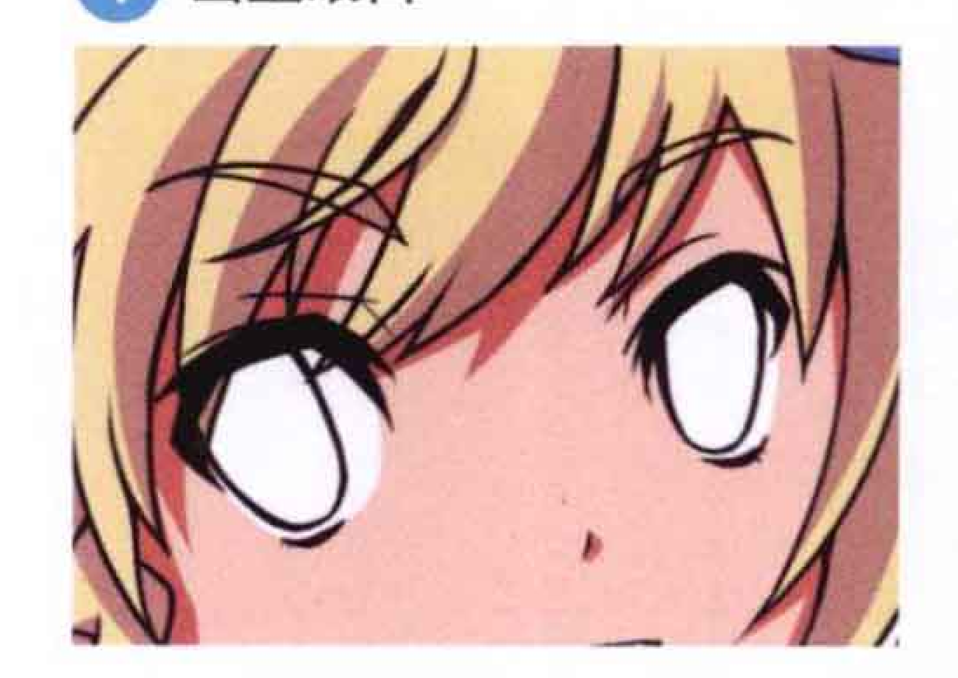
①画上眼白→②画上眼白的阴影→③画上眼珠→④画上瞳孔→⑤画上眼珠的上半→⑥画上眼珠的周围→⑦画上光泽。

图层的顺序以画的顺序来说，为从下而上排列。但是只有眼睛光泽的图层，要移动到线稿图层的上面（最上层）。

开始画了



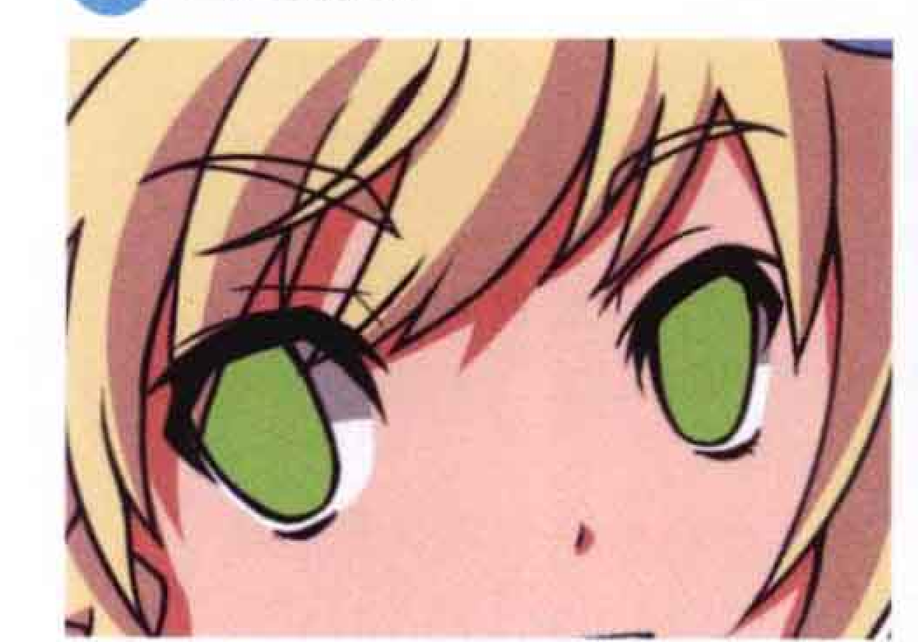
1 画上眼白



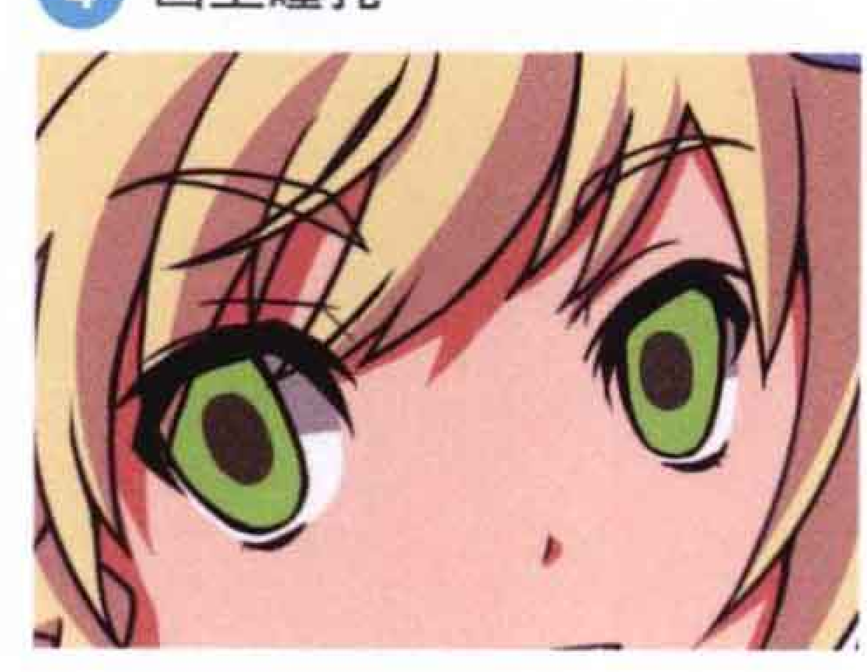
2 画上眼白的阴影



3 画上眼珠



4 画上瞳孔



5 画上眼珠的上半



6 画上眼珠的周围

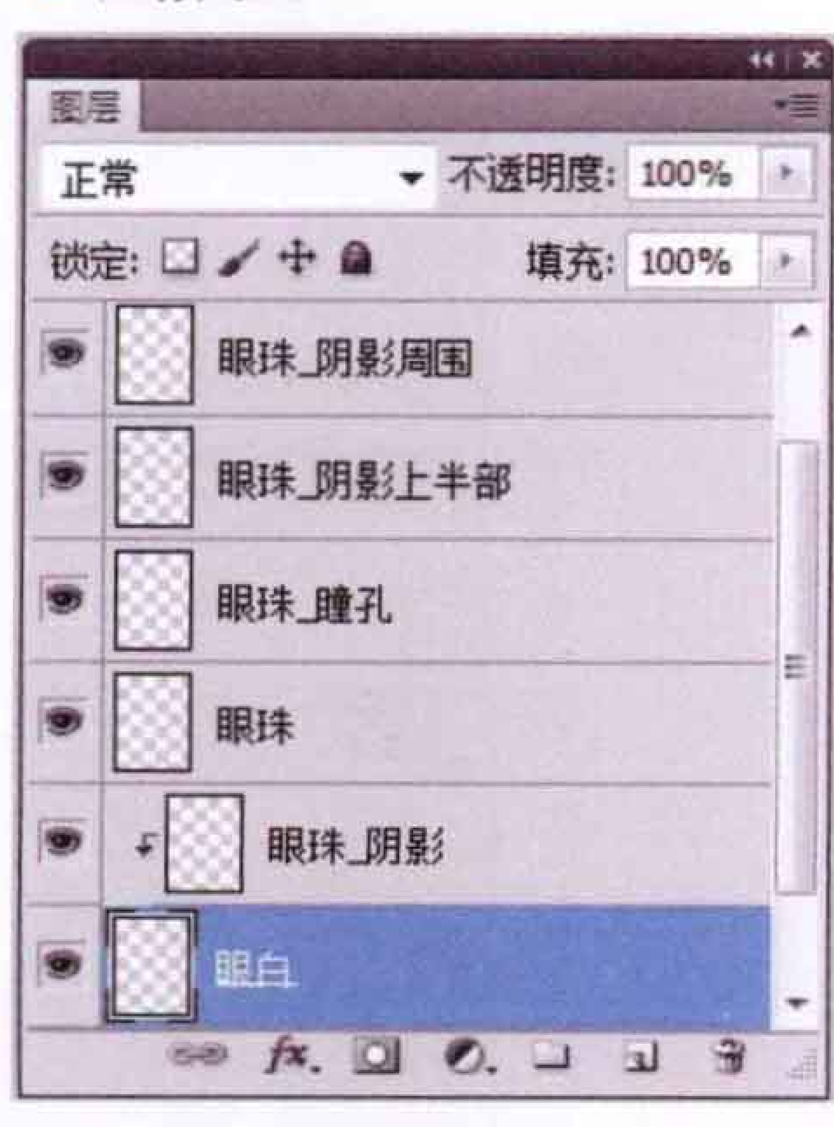


7 画上光泽





●眼睛图层



2 画一画眼睛吧

2-1 画上眼白与阴影

在图层面板上新增①眼白、②眼白的阴影、③眼珠的图层，然后使用工具面板上的【画笔工具】，在这些图层上作画。笔尖形状使用【实边圆形】，②眼白的阴影设定用【剪贴蒙版】（请参考94页）。③眼珠则利用线稿的图层来圈选选取区域，然后用工具面板中的【油漆桶工具】填满（请参考70页）。

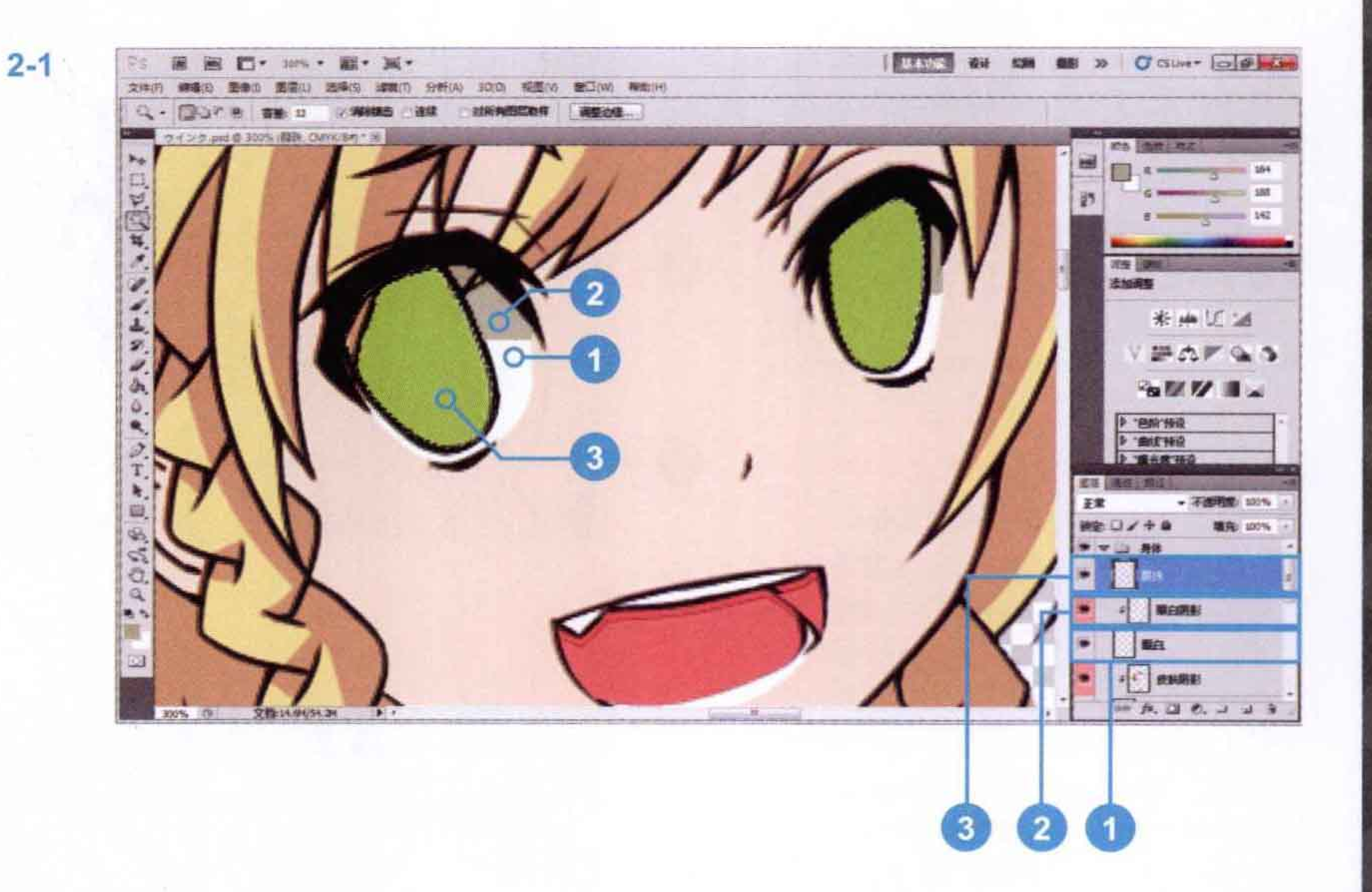
2-2 画上椭圆形的瞳孔

在图层面板上面新增瞳孔的图层，准备画上瞳孔。画不好椭圆形的时候，利用【椭圆选框工具】来画的话会非常方便，使用的步骤如下。

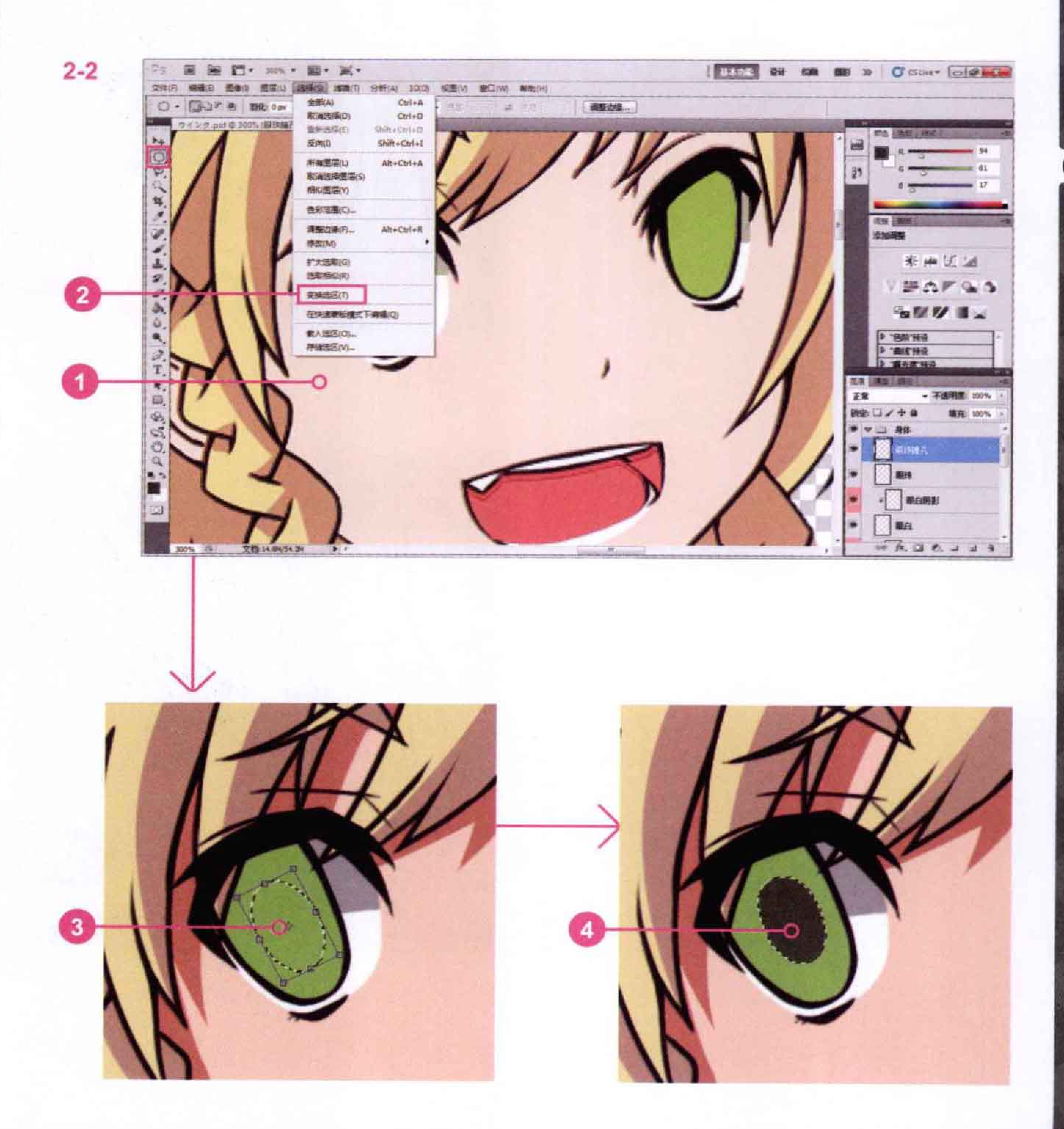
在工具面板上选取【椭圆选框工具】，然后在画面上拖曳鼠标拉出一个①椭圆形的选取区域，接着在功能列表中的【选择】→单击②【变换选区】。

接下来就拖曳在选取区域旁出现的变形控点，③调整选取区域的大小以及角度。决定好形状之后，按下【Enter】键确定形状，再用鼠标把选取区域拖曳到目的位置上。然后在颜色面板上选择颜色，接着在工具面板上选择【油漆桶工具】后，单击④选取区域将其填满。

2-1



2-2



2-3 圈选选取区域

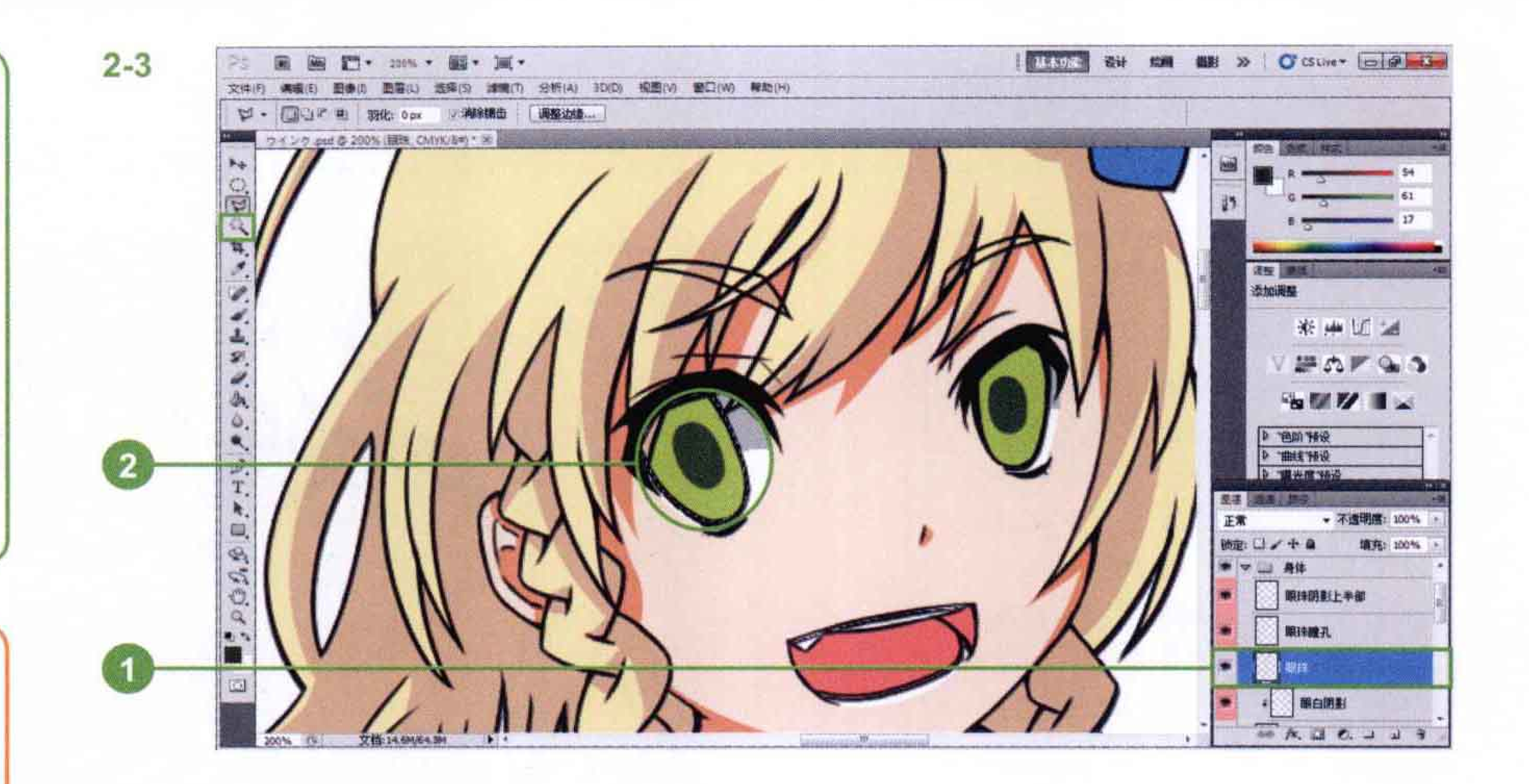
现在要在图层面板上新增在眼睛上半部画阴影的图层，加入渐层式的阴影。为了不让阴影超出眼珠的部分，所以要用选取区域加上蒙版。

首先在图层面板中选择已上好色的①眼珠图层，然后在工具面板中选择【魔棒工具】，再单击②眼珠的部分。

2-4 画上眼珠上半部分的阴影

现在要画上渐层式的阴影，在图层面板中选择①眼珠上半部阴影的图层，然后在工具面板中选择【渐变工具】。在控制面板上单击并开启【渐变拾色器】之后，选择②【前景色到透明渐变】。接着从上睫毛开始往下睫毛的方向拖曳，以便加入渐层。两只眼睛都画完之后，就可以按下【Ctrl】+【D】或是【Command】+【D】来取消选区的区域。

2-3



2-4

2-5 圈选选取区域

现在要在图层面板上新增在眼睛周围画阴影的图层，然后加入渐层式的阴影。为了不让阴影超出眼珠的部分，所以要用选取区域加上蒙版。

首先在图层面板中选择已上好色的①眼珠图层，然后在工具面板中选择【魔棒工具】，再单击②眼珠的部分。

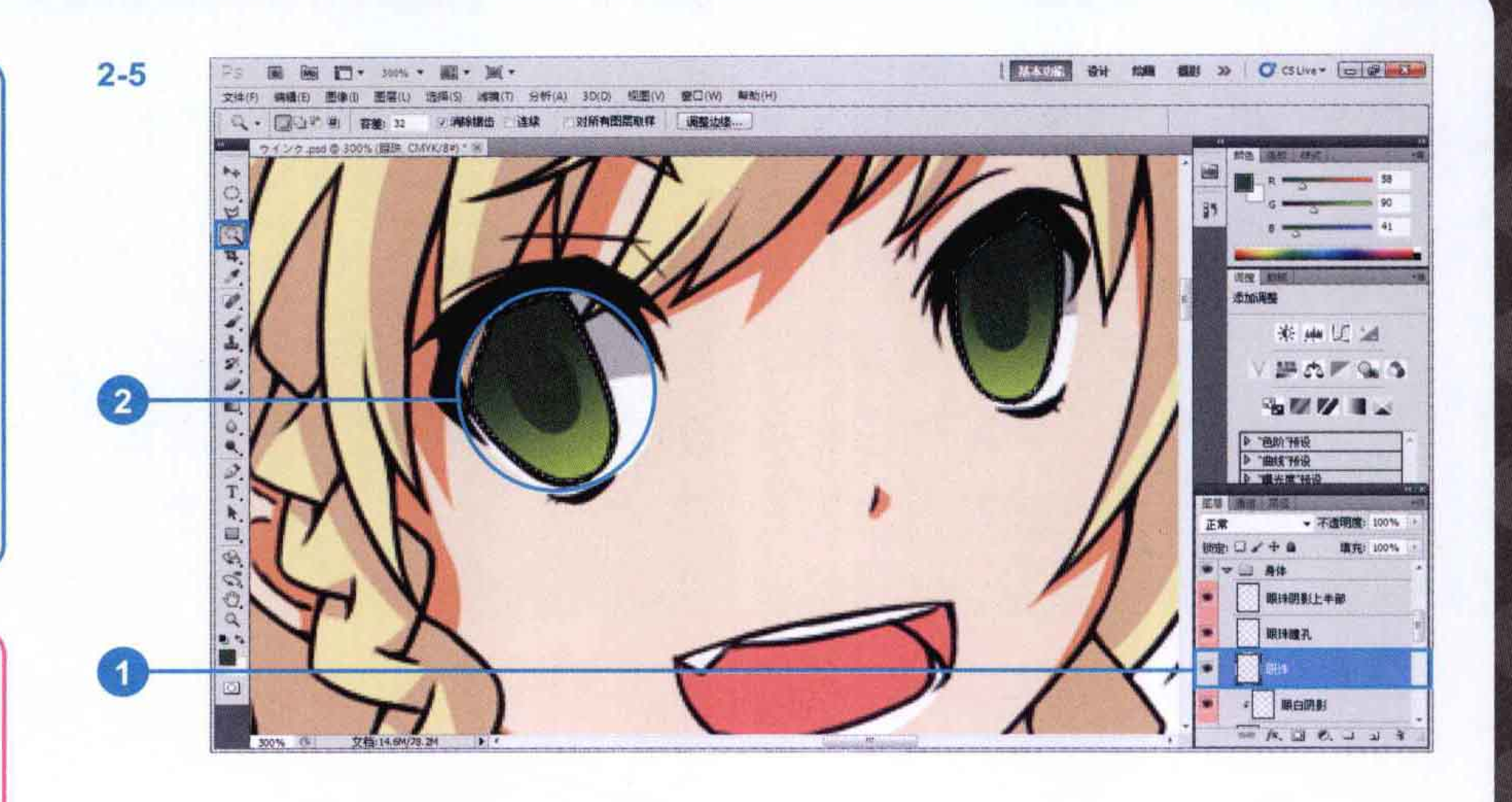
2-6 画上眼珠周围的阴影

现在要在眼珠的周围画上渐层式的阴影，在图层面板中选择①眼珠周围阴影的图层，然后在工具面板上选择【画笔工具】。在控制面板上单击并开启【画笔预设选取器】之后，选择②【柔边圆形】，尺寸输入18px。然后在选取区域的周围，快速地画上一圈③。两只眼睛都画完之后，就可以按下【Ctrl】+【D】或是【Command】+【D】来取消选取的区域。

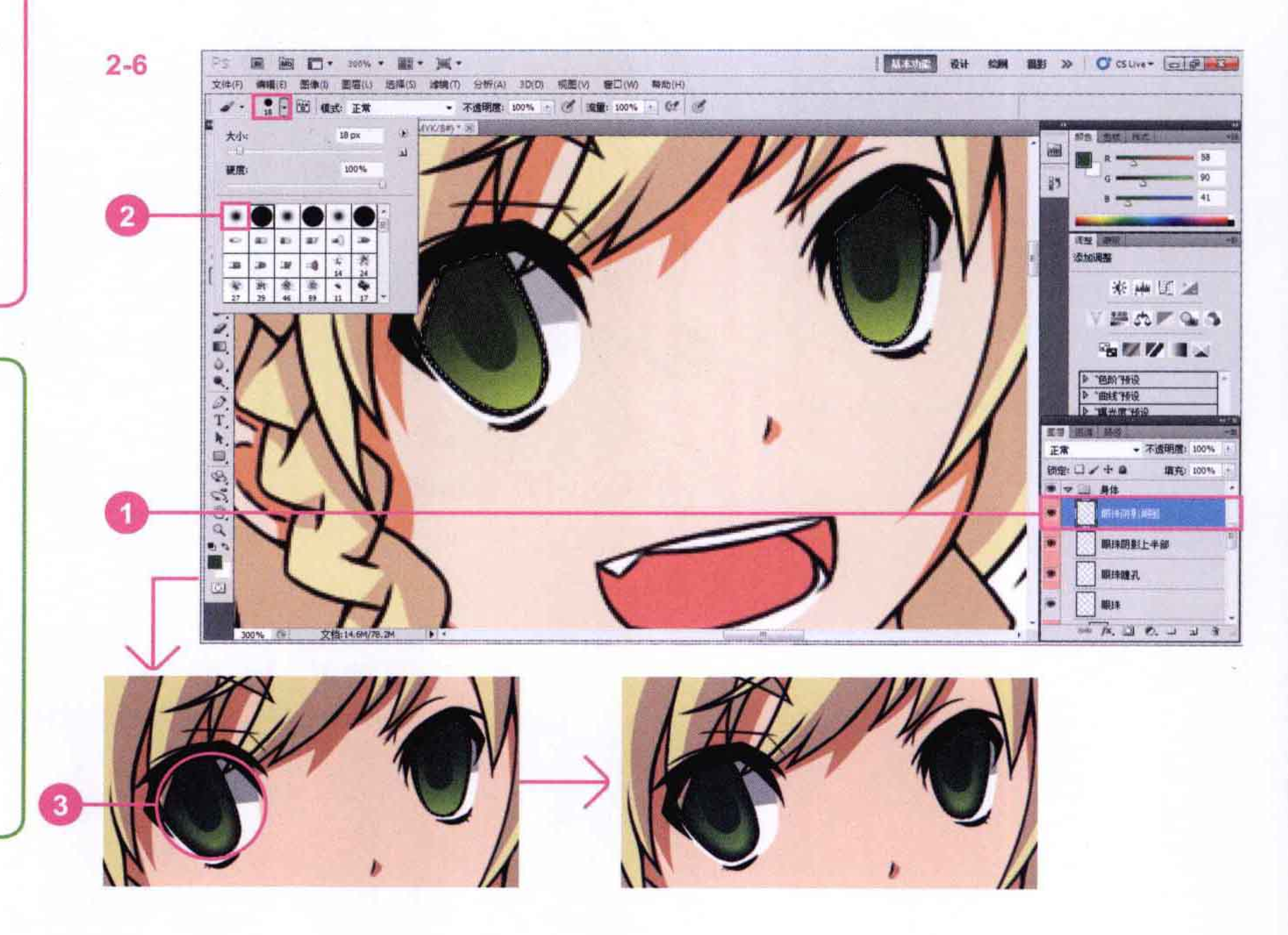
2-7 画上光泽

在图层面板的最上层新增一个①要画光泽的图层，然后在工具面板上选择【画笔工具】在控制面板上单击并开启【画笔预设选取器】之后，选择②【实边圆形】。接着在颜色面板上面选择白色之后，画上眼睛的光泽。笔刷的尺寸用大约3px～10px即可，画不好光泽的时候，可以使用【椭圆选框工具】来画。

2-5



2-6







2-7

图层 通道 路径
正常 不透明度：100%
锁定： 填充：100%
眼睛-光泽
线稿身体
线稿脸
曲线 1
身体

Step 7

试试羽化效果

棱线为表现光的强度要素之一，会左右画作给人的印象。如果不加羽化的话，会给人整齐的感觉；但如果加上羽化，会给人柔和的感觉。就算颜色相同，气氛也会稍微有点不同。

1 圈选选取区域

虽然曾画过一次阴影，但是现在要加上羽化重画看看。

在图层面板中选择①阴影的图层，这边选择的是皮肤的阴影。接下来就在工具面板中选择【魔棒工具】，然后勾选控制面板中的②【消除锯齿】后，单击③已涂好的部分。再按下【Backspace】键或是【Delete】键删掉④已涂的部分。

要用同样的颜色重涂的话，事先就要把颜色在色板面板上保存好（请参考79页）。

●没有羽毛



●有羽毛



1

① ② ③ ④

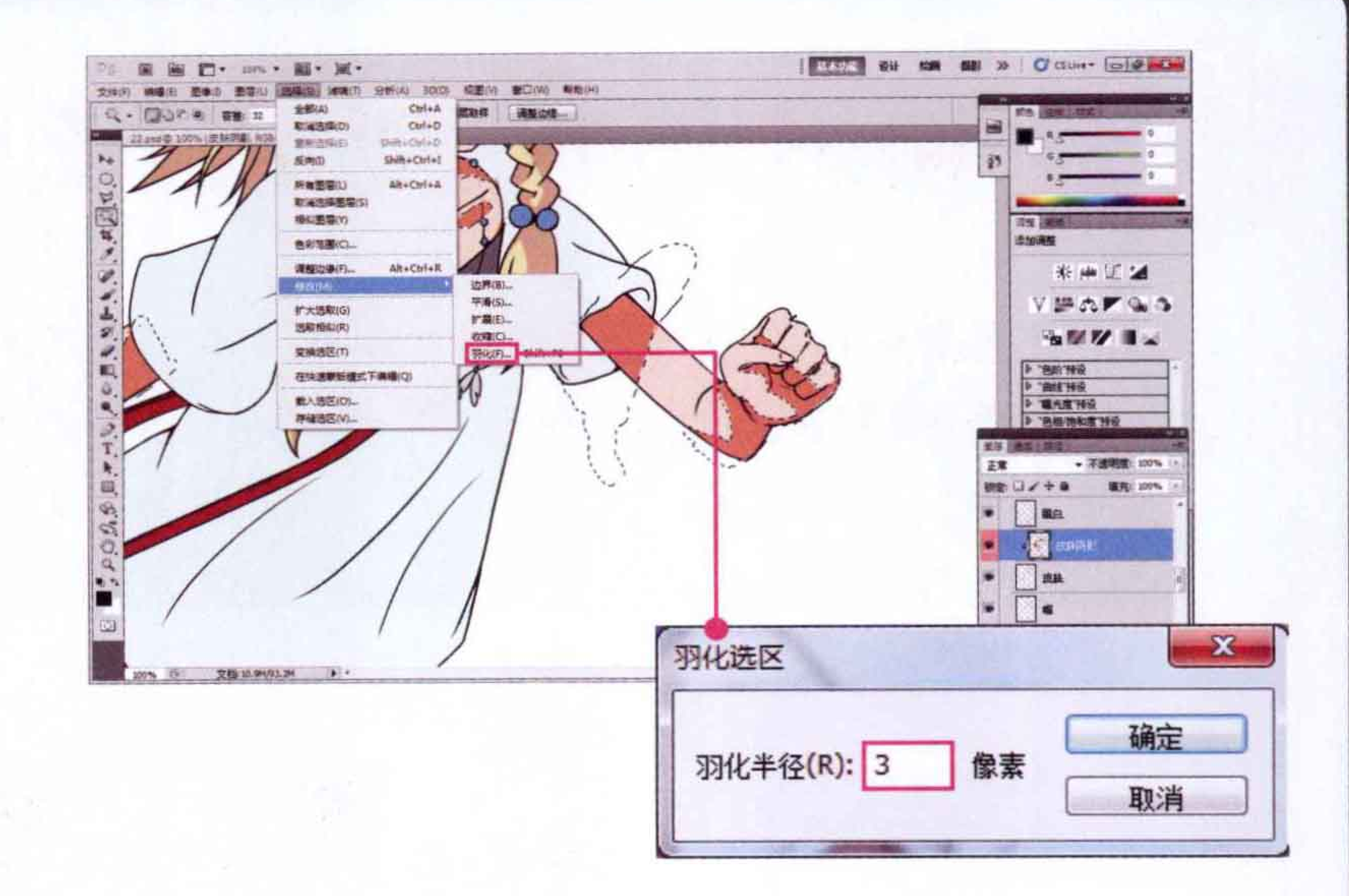
2 羽化边缘

现在要将所圈选的选取区域的边缘羽化，在功能列表上面的【选择】→【修改】→单击【羽化】。在弹出来的窗口中，输入羽化强度3像素后，单击【确定】按钮。

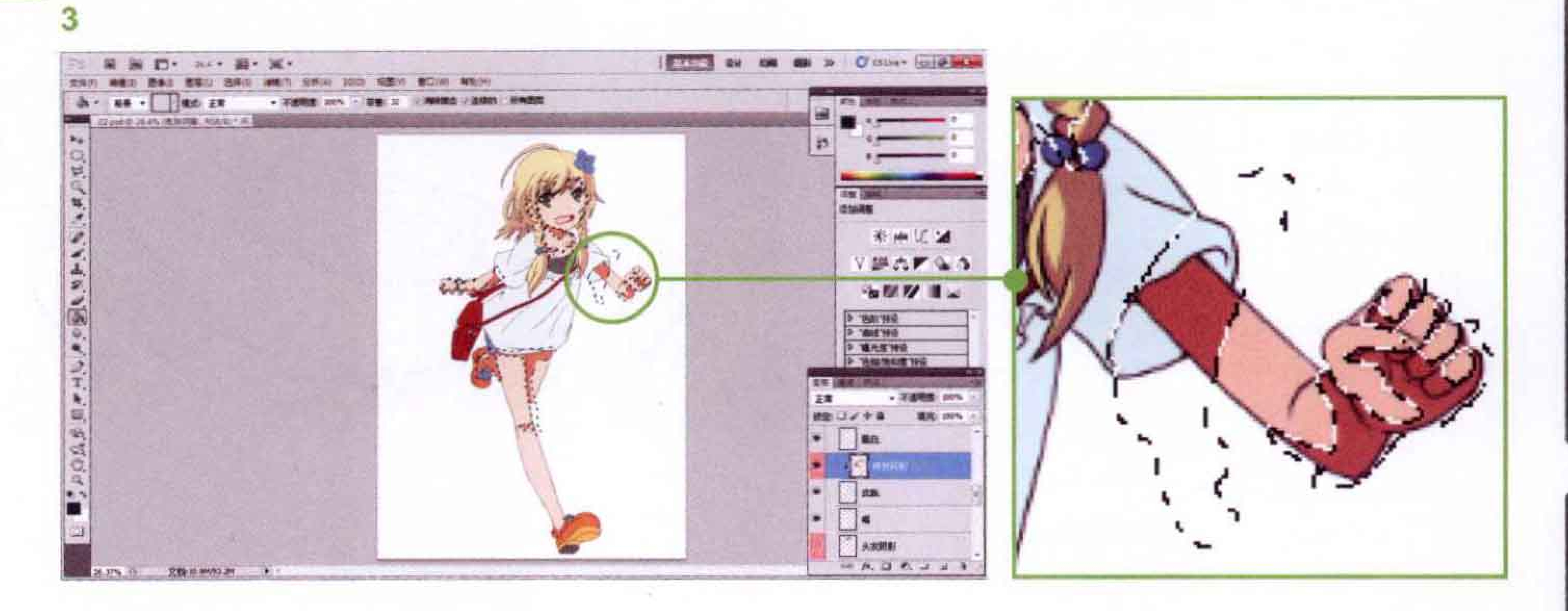
3 填满选取区域

在颜色面板或是色板面板中选好颜色后，然后选择工具面板中的【油漆桶工具】，接着单击选取区域内侧填满颜色。全部涂完后就按【Ctrl】+【D】或是【Command】+【D】来取消选取的区域。

2

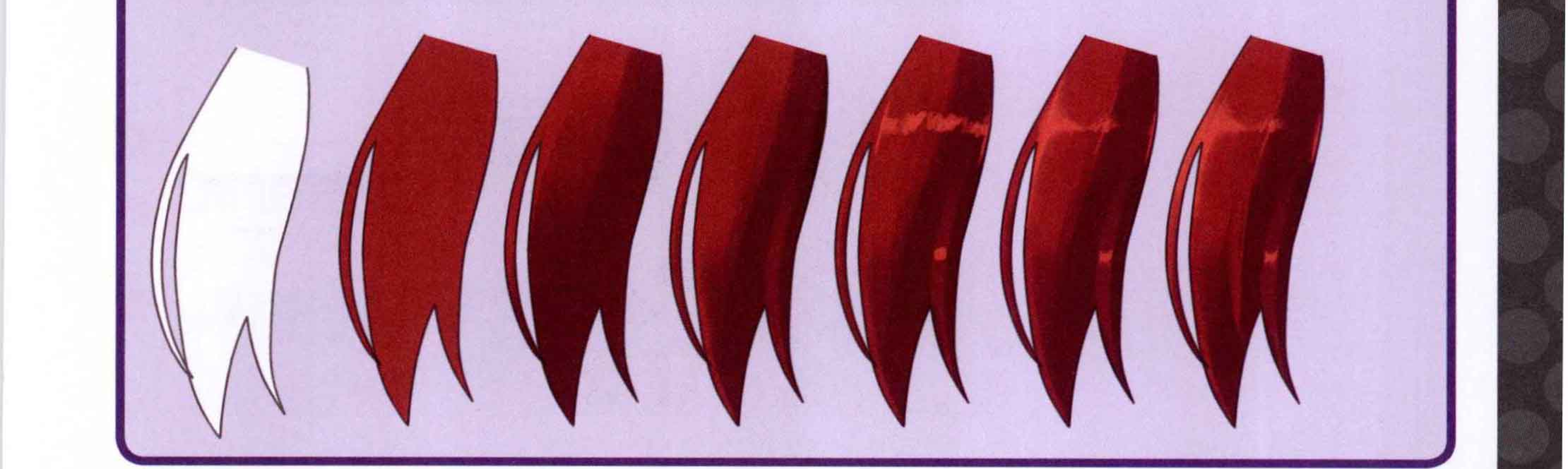


3



Tips 多层次的阴影

在画多层次的阴影时，要用羽化边缘的画法。羽化的部分可以使用画笔工具中的柔边圆形或是利用模糊工具来画。



Step 8 阴影的颜色要用什么呢

阴影的颜色不知道要用什么的时候，可以尝试使用混合模式。混合模式也就是将上面图层与下面图层的图像颜色合成，不用将原来的颜色改涂，也可以呈现视觉效果。

1 涂上灰色

将在舌头上面出现的嘴巴的阴影，以及在脸颊内侧出现的阴影，涂在各自的图层上。

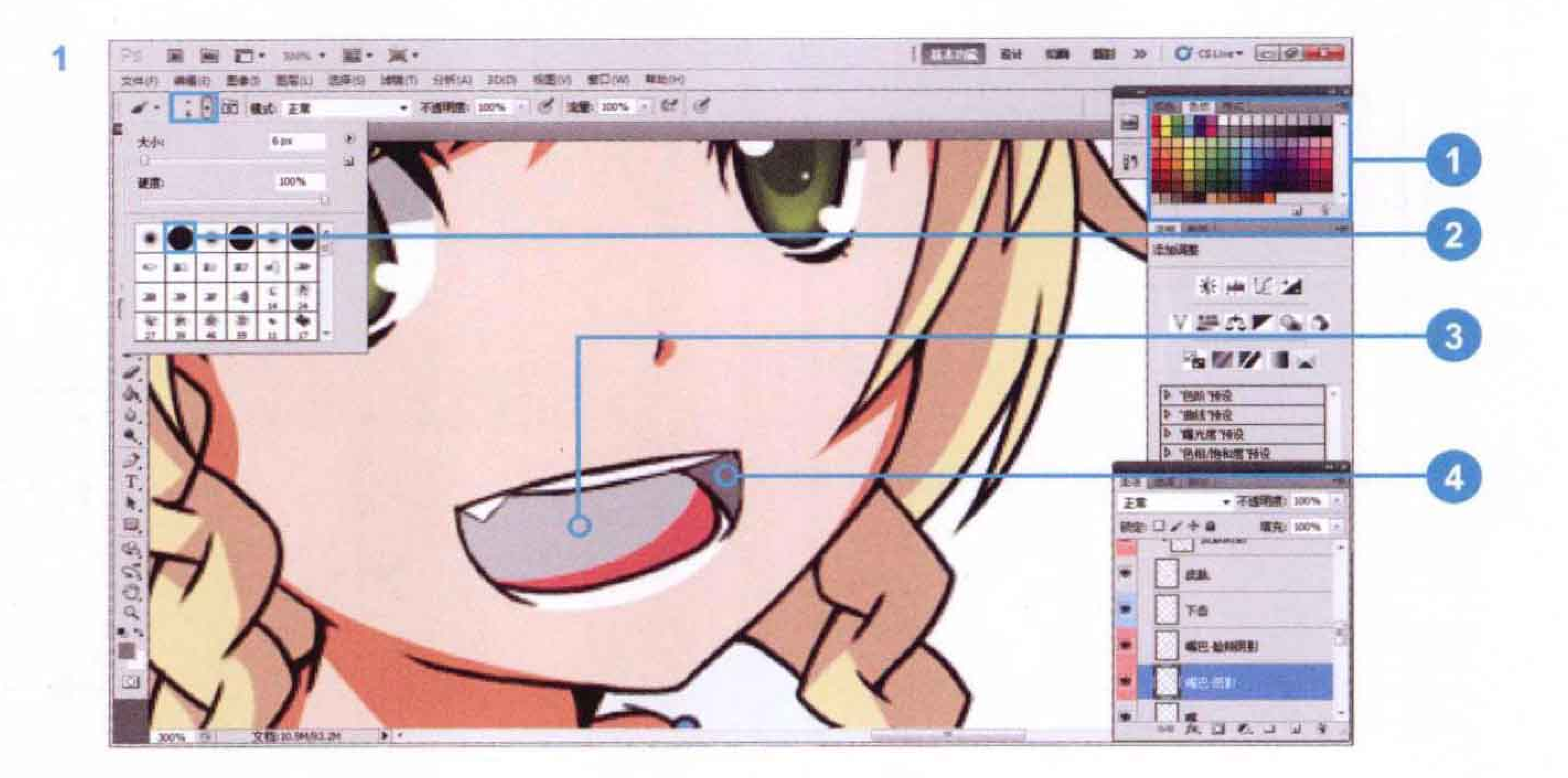
在图层面板中新增嘴巴阴影与脸颊阴影的图层，接下来在①色板面板中选择灰色，然后在工具面板上选择【画笔工具】在控制面板上单击并开启【画笔预设选取器】之后，选择②【实边圆形】。接下来就调整【不透明度】③，嘴巴的阴影使用30%和50%的不透明度来画。

2 变更混合模式

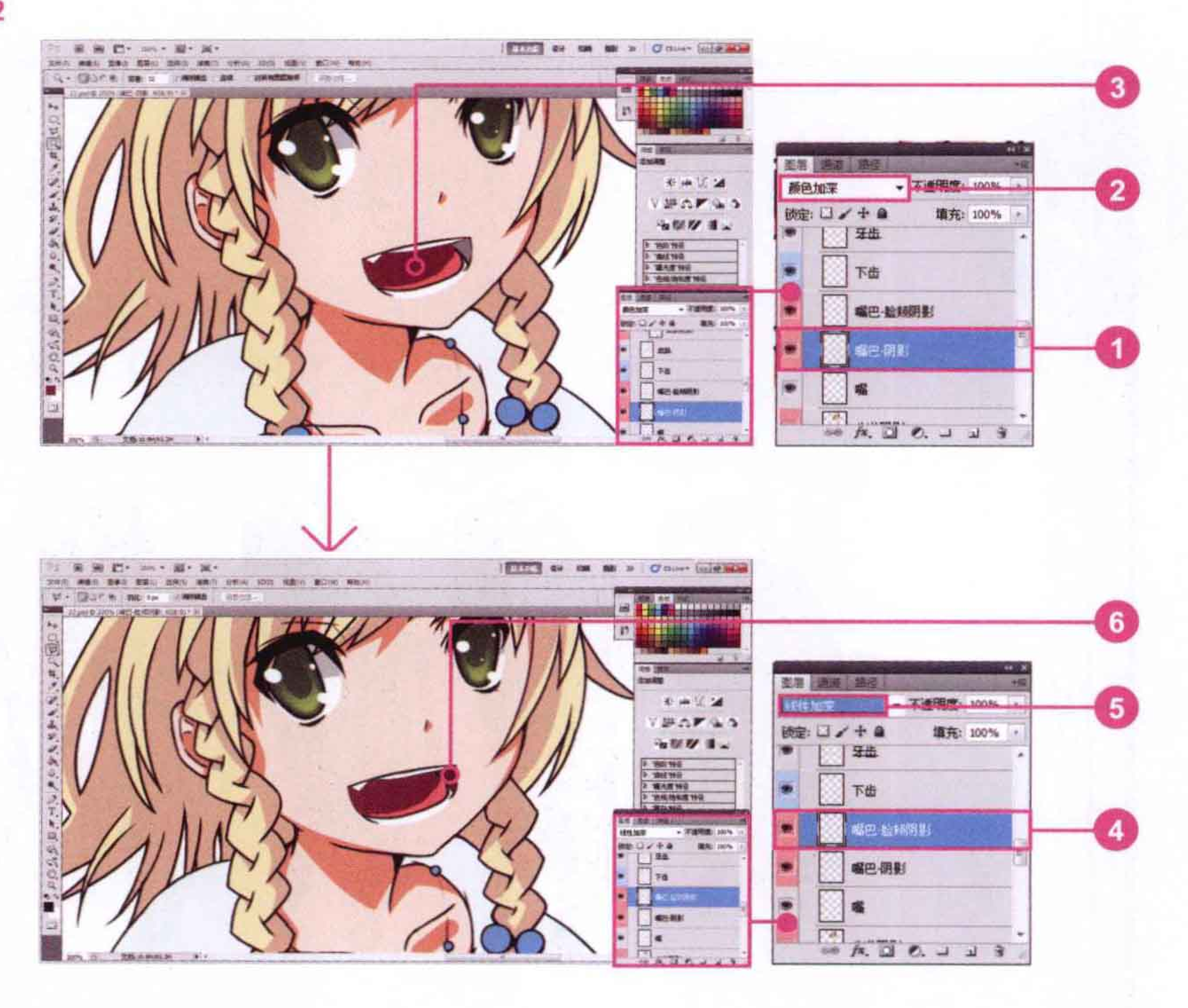
在图层面板中选择①嘴巴阴影的图层，然后将【混合模式】改成②【颜色加深】。【颜色加深】是一种将图像的RGB值与下方图层的RGB值相乘后算出的色彩。在这里则会变成③半透明的暗色调。

接下来在面板图层中选择④脸颊阴影的图层，然后把【混合模式】改成⑤【线性加深】。【线性加深】则是将图像RGB值的亮度调暗之后，再与下方图层的RGB值运算后算出的颜色⑥。

1



2



Tips 不同混合模式的合成

变更图层的混合模式，合成后的颜色也会有所不同，所以特别在这里整理介绍。

●正常



●正片叠底



●颜色加深



●线性加深



●滤色



●颜色减淡



●线性减淡（添加）



●叠加



●柔光



●强光



●点光



●明度

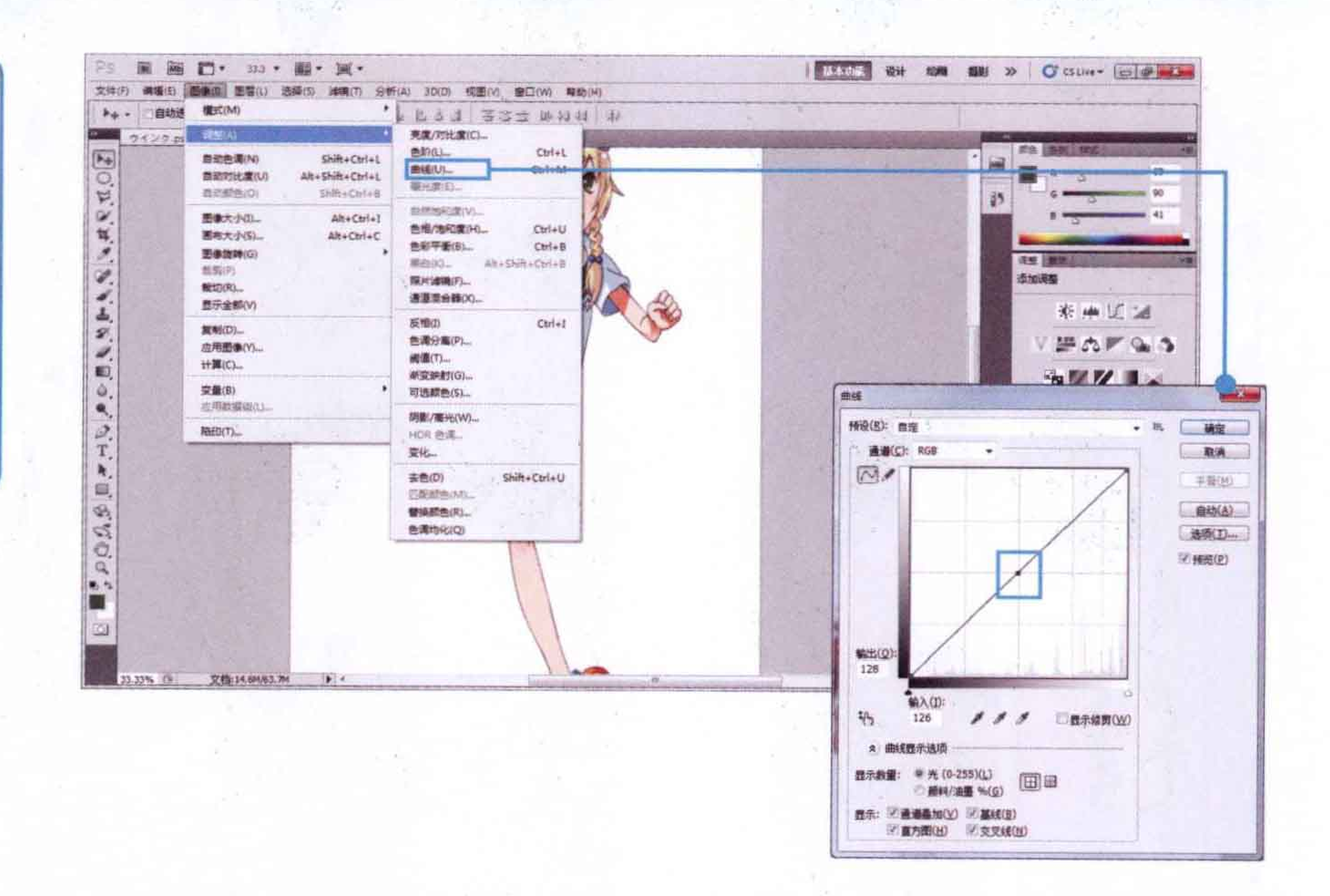


Step 9 试试调整颜色吧

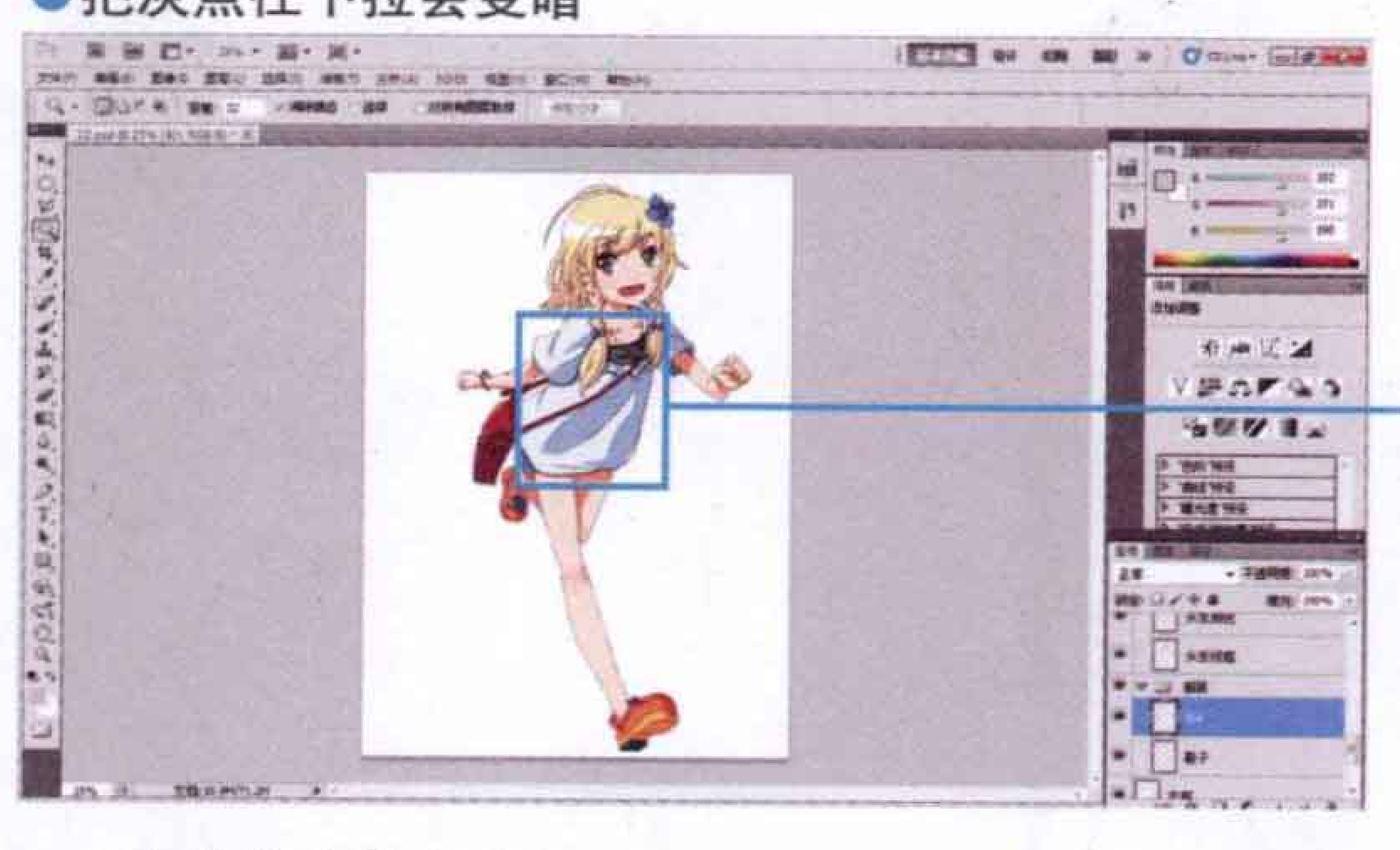
要调整整体颜色的时候，就会使用到曲线。使用曲线可以同时调整亮度、色彩以及浓度。若已圈选出选取区域的话，就可以只调整选取区域中的颜色。

在图层面板中选择要调整颜色的图层，然后在功能列表上面选【图像】→【调整】→单击【曲线】。出现曲线视窗后，拖曳视窗上的斜线就可以调整颜色。

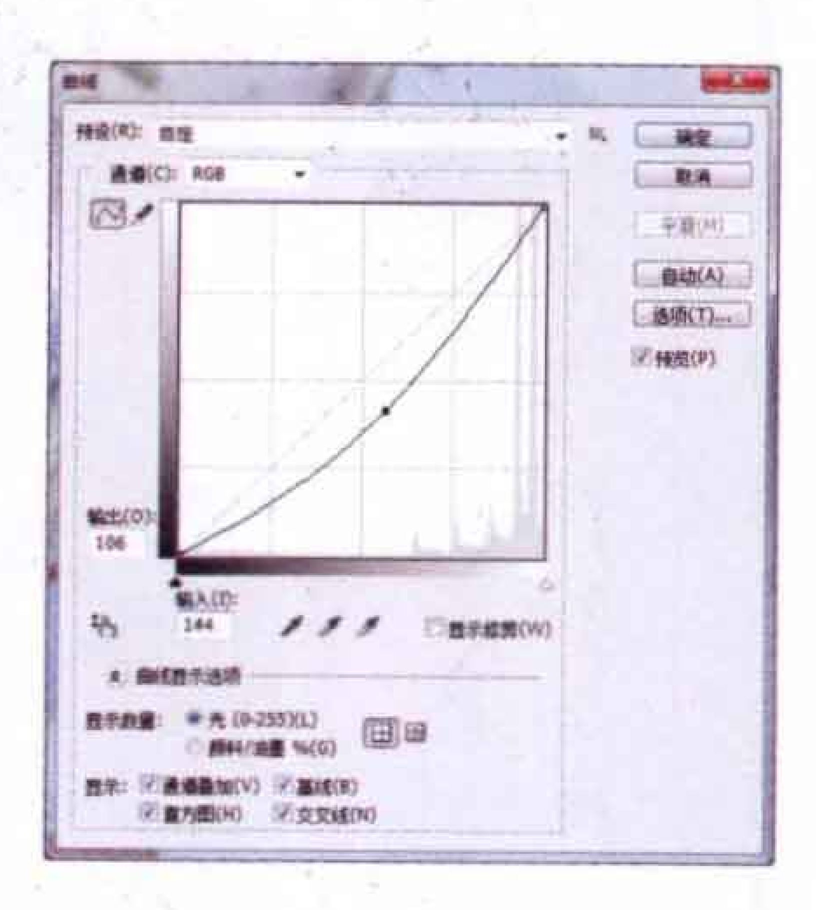
曲线可以针对个别的色版进行高精密的调整，是一个可以高度调整颜色的功能。虽然对于插画来说，用不到太精密的调整，不过记住用法的话还是很方便的。



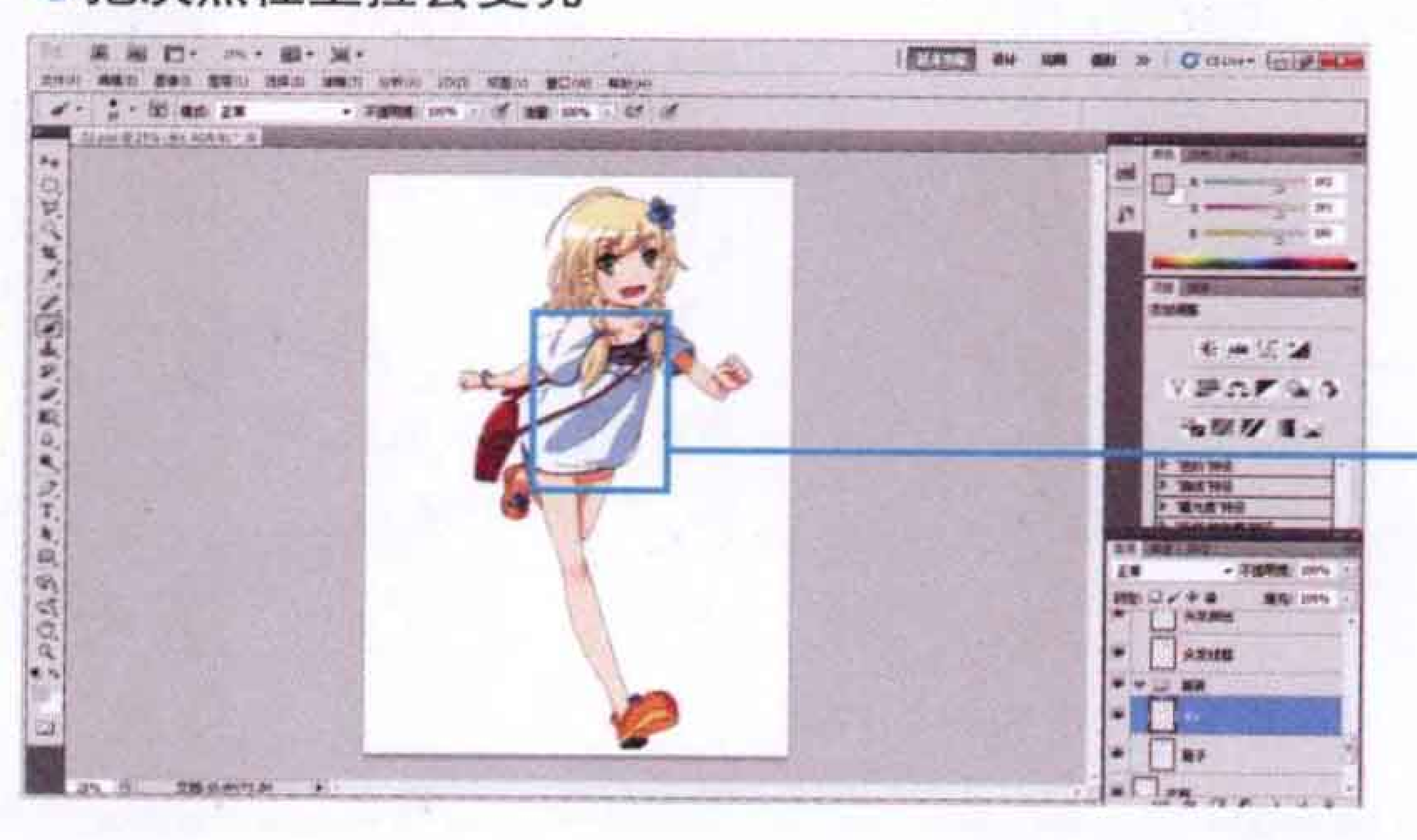
●把灰点往下拉会变暗



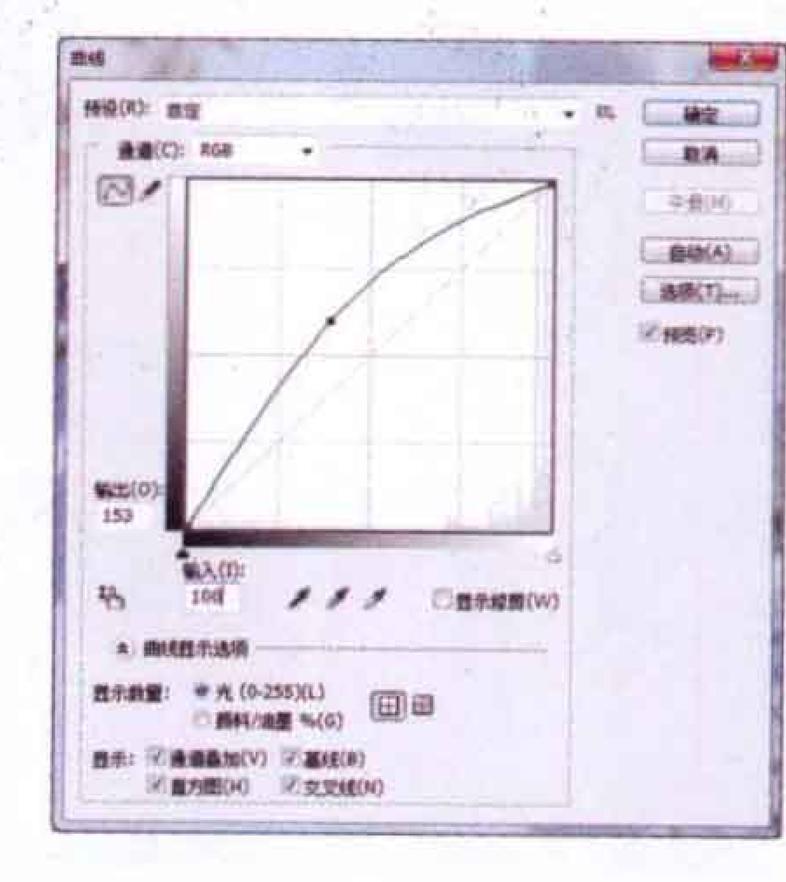




●把灰点往上拉会变亮









依图层不同而调整颜色

也可以就这样保留原本的颜色进行非破坏性编辑，这个时候可以使用有调整图层功能的曲线，就算以后要修改也相当方便。

1 新增调整图层

在图层面板中选择想调整的图层，在图层面板中【创建新的填充或调整图层】→单击【曲线】。

2 曲线的设定

在选择的图层上新增①曲线图层后，会在②调整面板中显示曲线，直接③拖曳曲线就可以调整颜色了。

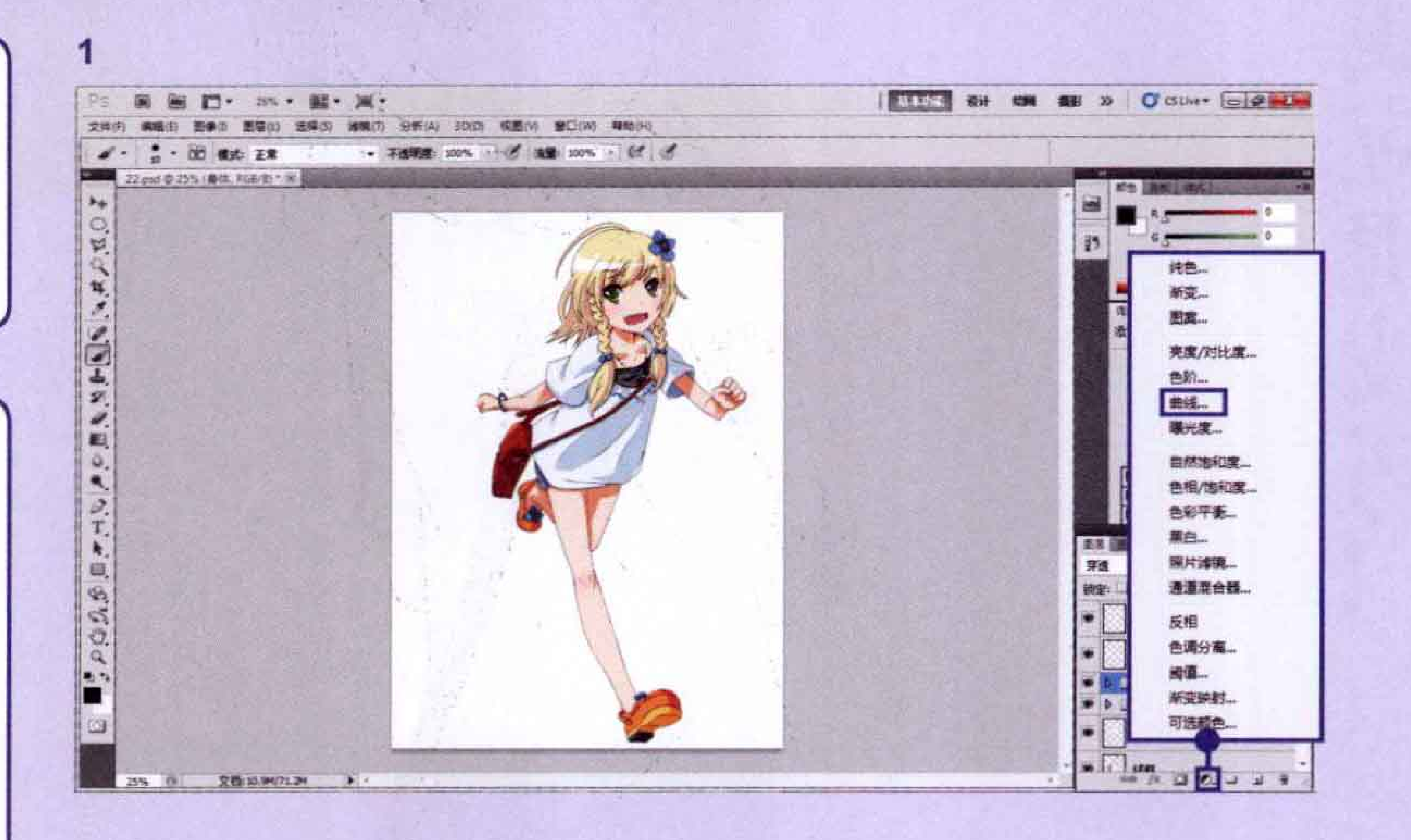
使用这个功能，会对曲线图层下面的图层造成影响。不过如果在曲线图层上设定【剪贴蒙版】及【图层蒙版】的话，也可以指定④调整颜色的范围哦！

若不需要曲线的话，与其他图层一样，单击图层面板中的【删除图层】就可以删除了。

※Photoshop CS4以前

Photoshop CS4版本以前并没有调整面板，要显示曲线，就要单击2次在图层面板中新增的曲线图层缩图。

1



2







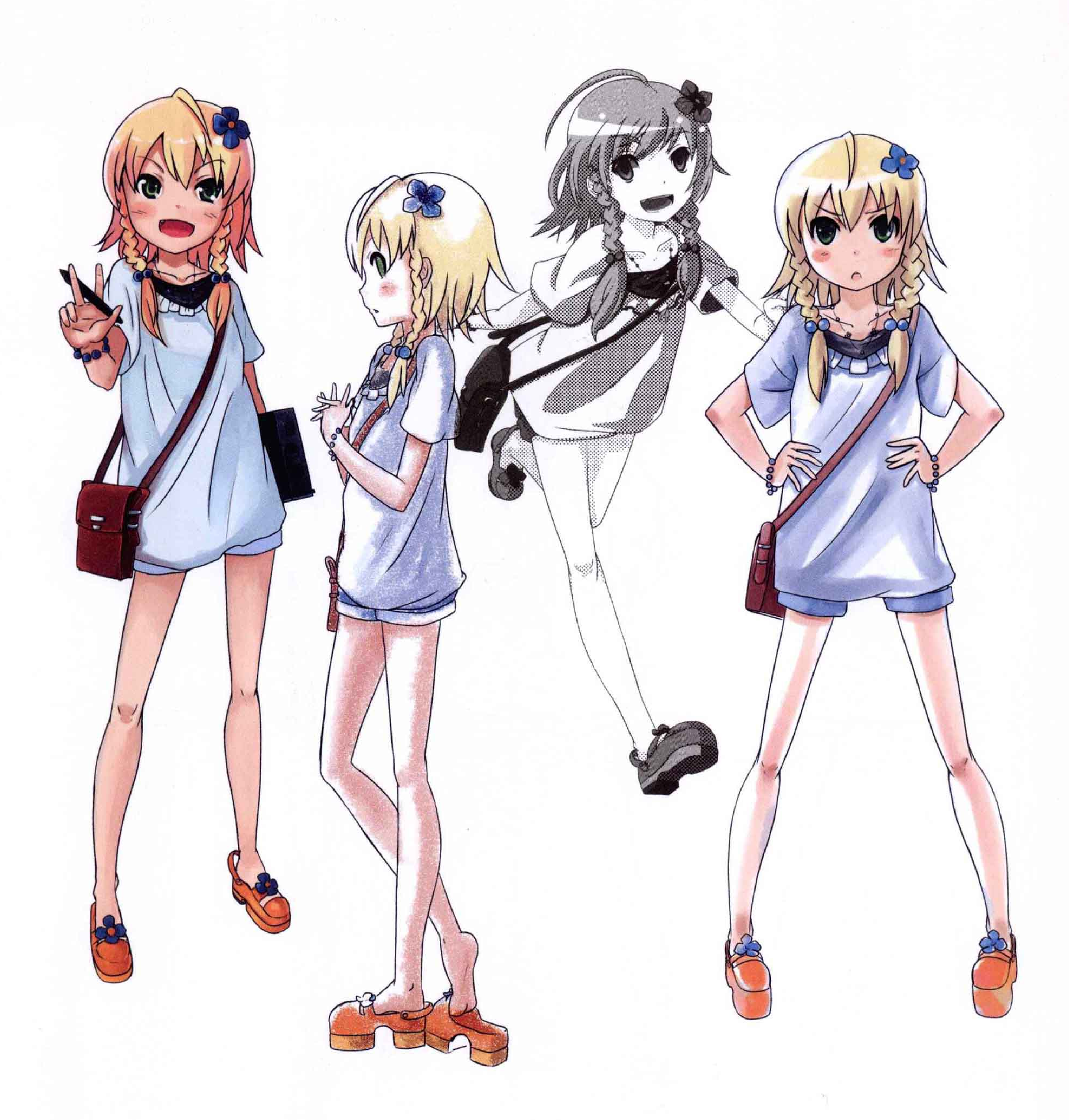
在曲线图层中设定【剪贴蒙版】，就会只针对基底的图层调整哦。

5
第天

挑战应用技巧！

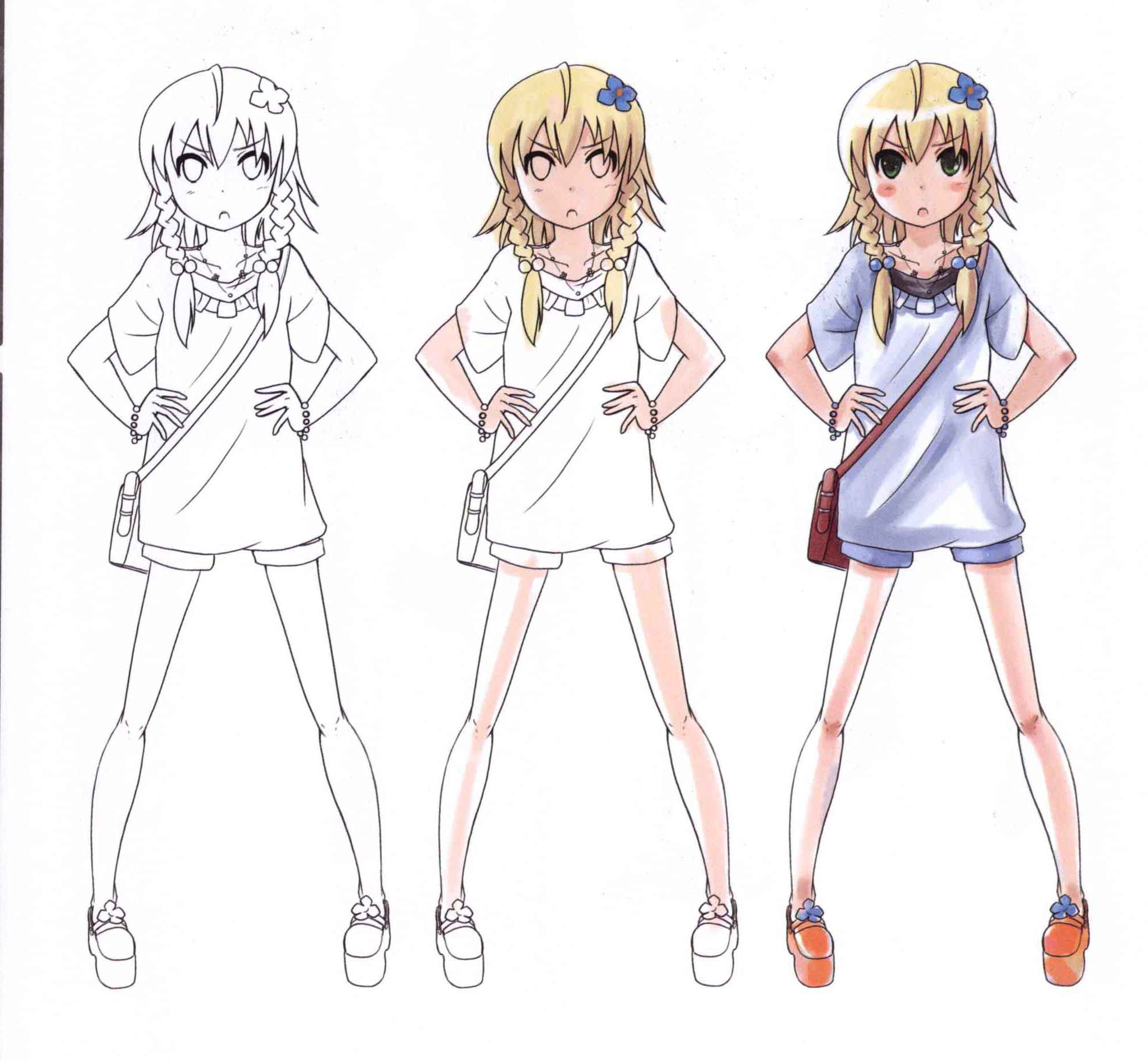


试试看各式各样的画法吧！



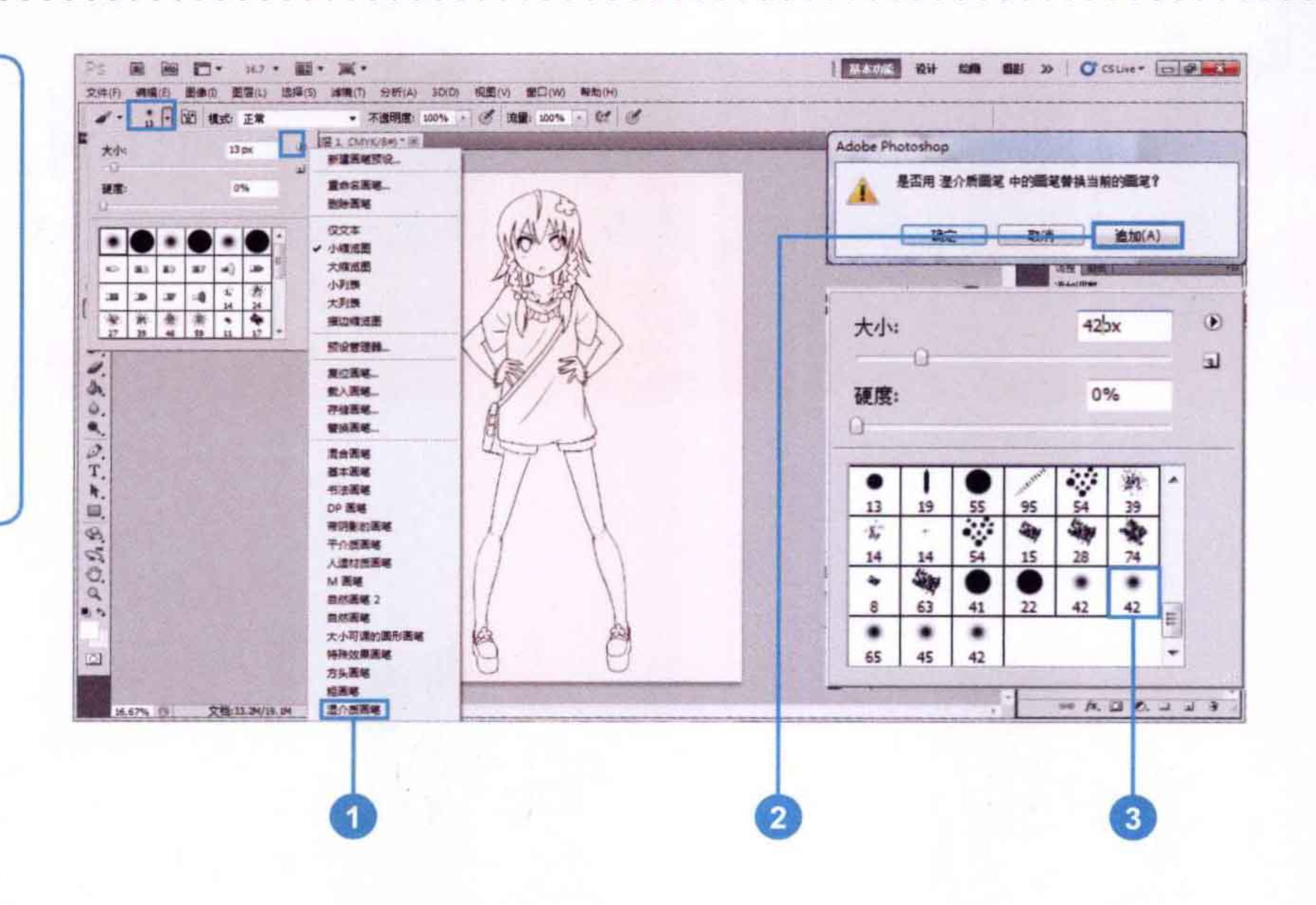
Step 1 用透明水彩画一画吧

在画透明水彩风格的时候，就要利用绘图板压力控制的实边圆形，或者是使用中头深描水彩笔。使用中头深描水彩笔可以表现出水彩笔的特有风格。



1 使用的笔刷

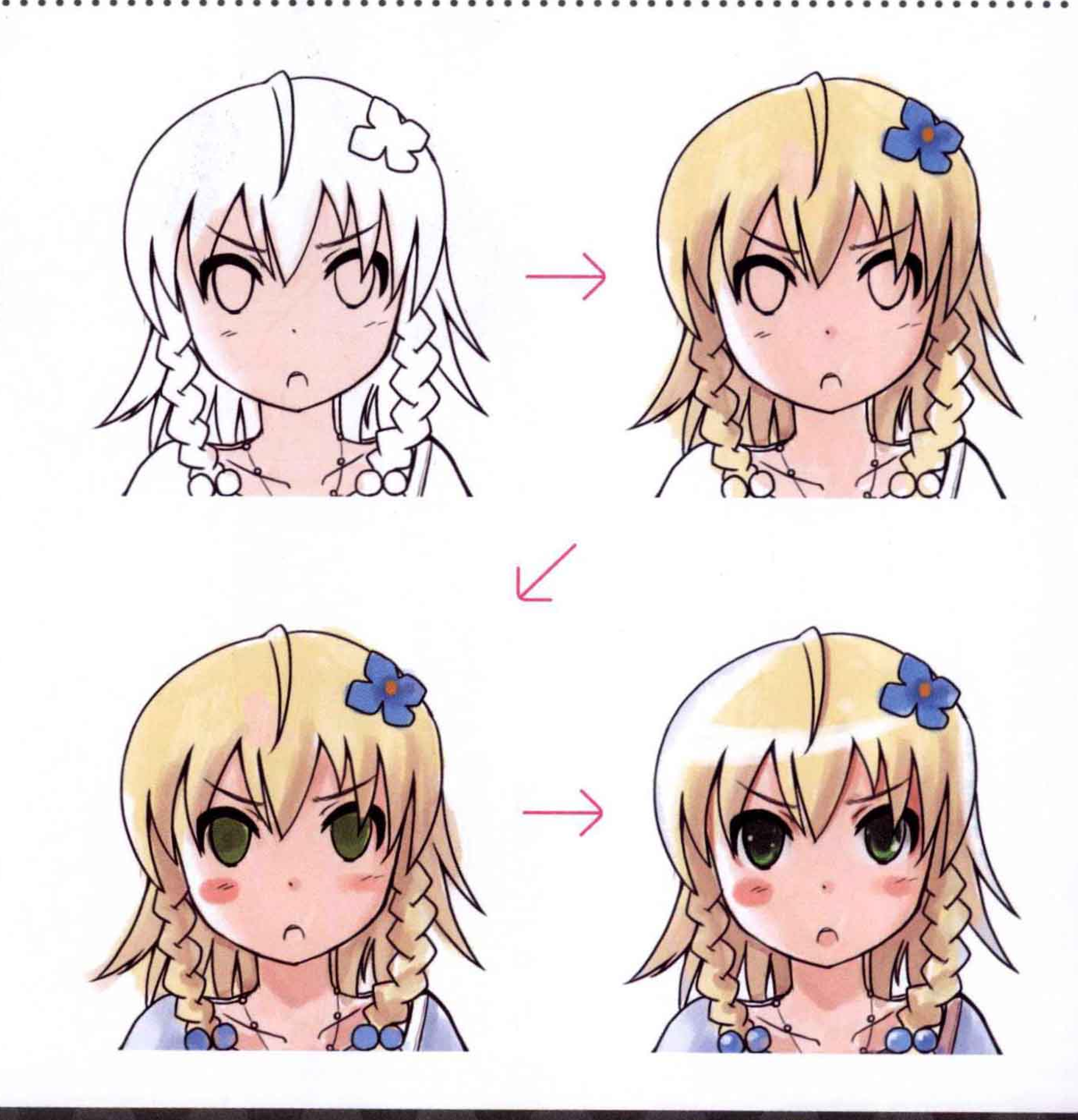
要使用中头深描水彩笔的话，先在工具面板上面选择【画笔工具】，然后在控制面板上单击展开【画笔预设选取器】后，开启菜单选择其中的【湿介质画笔】。接着在弹出的警告窗口中，单击【追加】。然后选择在【画笔预设选取器】中新增的【中头深描水彩笔】，画笔的尺寸依照要画的面积来决定，大约10px～60px即可。



2 下笔的重点

透明水彩风格的重点为试用淡色系色彩，而不用重复下笔太多次。在涂的时候画出线，让其产生混色状态，或是大胆留下空白才是要诀。画法的暧昧程度，正是透明水彩风格程度的关键点。

这个范例是在部分的底色上，反复地画上稍微浓的阴影。虽然最后全部画完之后会用【橡皮擦工具】把画出轮廓的部分擦除掉，不过就这样留下画出轮廓的部分也相当有味道！另外，使用【湿介质画笔】的时候，如果要使用【橡皮擦工具】的话，就要从【画笔预设选取器】中选择【湿介质画笔】。画的时候与擦掉的时候都要使用相同的笔尖形状，这样更能表现出水彩笔的特有风格。



Step 2 用不透明水彩画一画吧

使用水粉材料画出的不透明水彩效果，在电脑绘图上又被称作厚涂法。一开始就先大面积上色，然后一边补色一边描轮廓加深线条，是比较容易的画法。

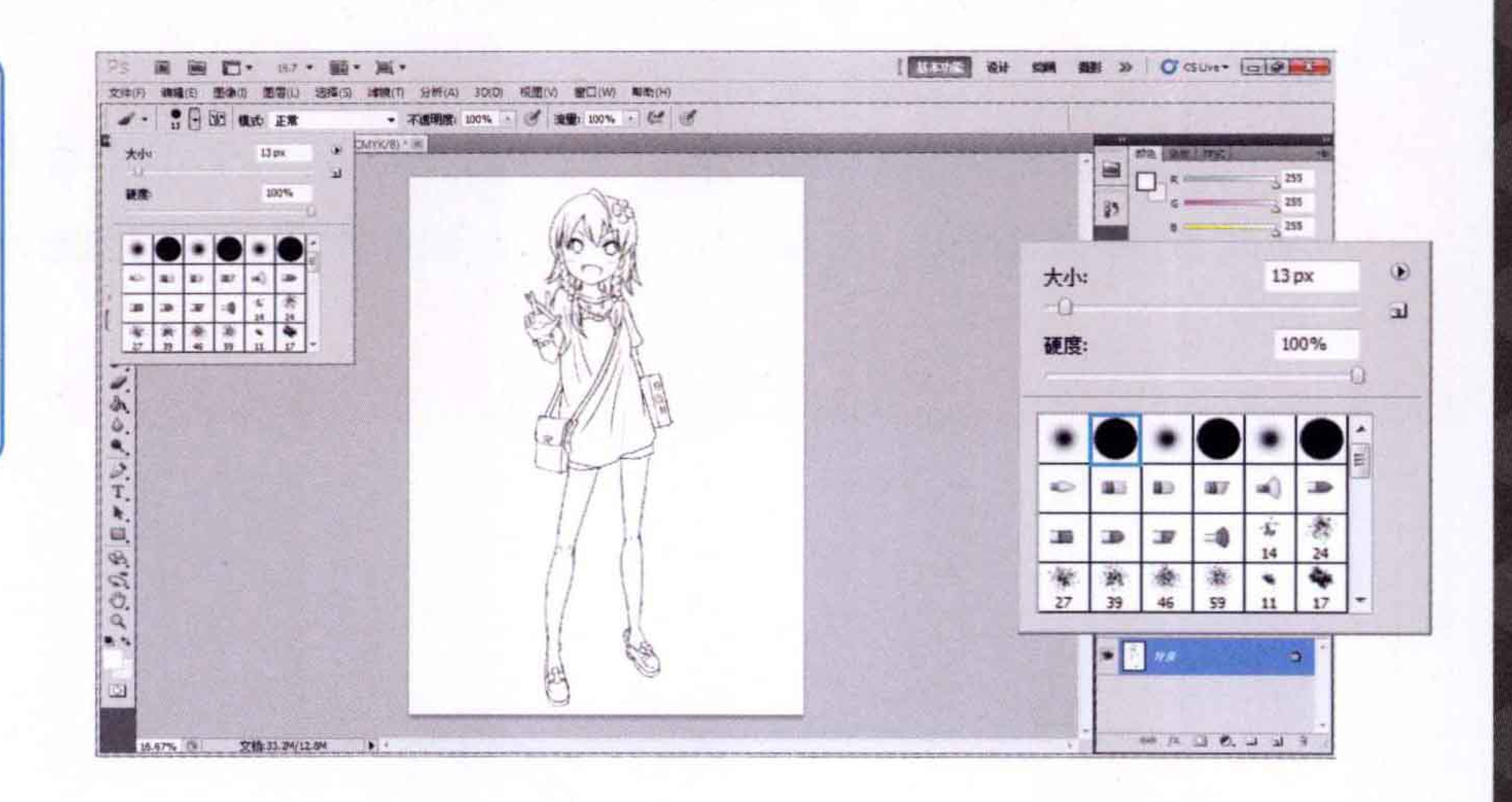






1 使用的笔刷

在涂底的时候，要在关闭绘图板压力控制的情况下使用【实边圆形】（请参考65页）。相反地，在画上阴影的时候，使用的就是在关闭绘图板压力控制的情况下的【实边圆形】了（请参考34页）。大小一样也是配合要画的面积而定，大约3px～50px左右。



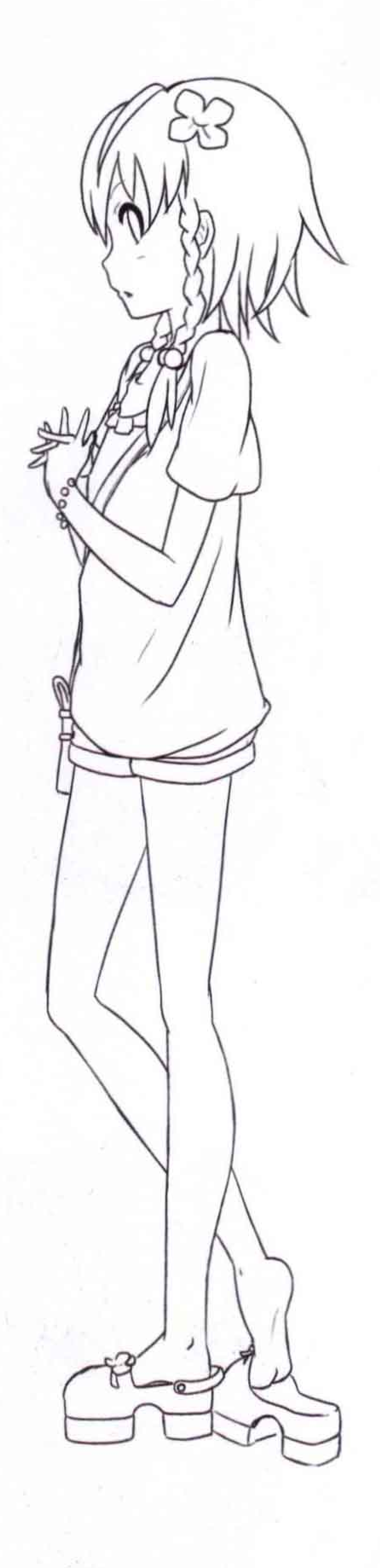
2 下笔的重点

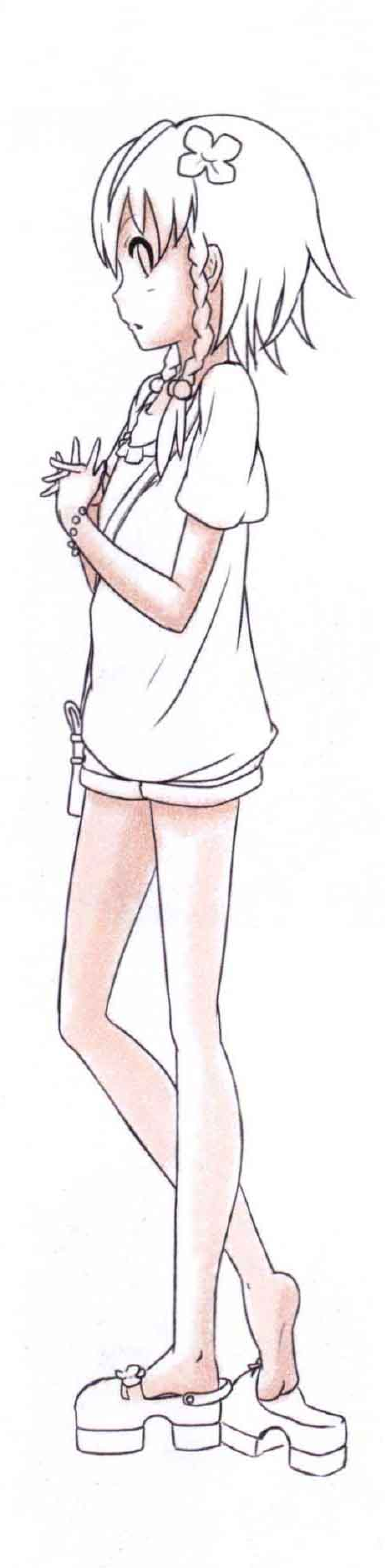
不透明水彩风格的作品，会因阴影边缘的不同处理方法，而给人不同的印象。阴影的边缘很明显的话，会给人深刻的印象。相反地，将阴影边缘羽化，就会给人柔和的印象。附带一提，绘图时在强光的阴影部分，会以类似动画般的明显边缘来处理；弱光的阴影部分，则会以羽化来处理。所以可以用边缘线的不同处理方式，来控制光影的强弱。在画阴影的时候，使用一开始设定的颜色来画，一边看着画作一边描画，多分几次画才会比较有效率。



Step 3 用蜡笔画一画吧

要画出蜡笔风格的作品，一个地方与另一个地方之间就需要留有空隙。蜡笔的线条有点粗，无法做出太过细微的表现。大胆地画下去，留下粗犷的感觉吧！

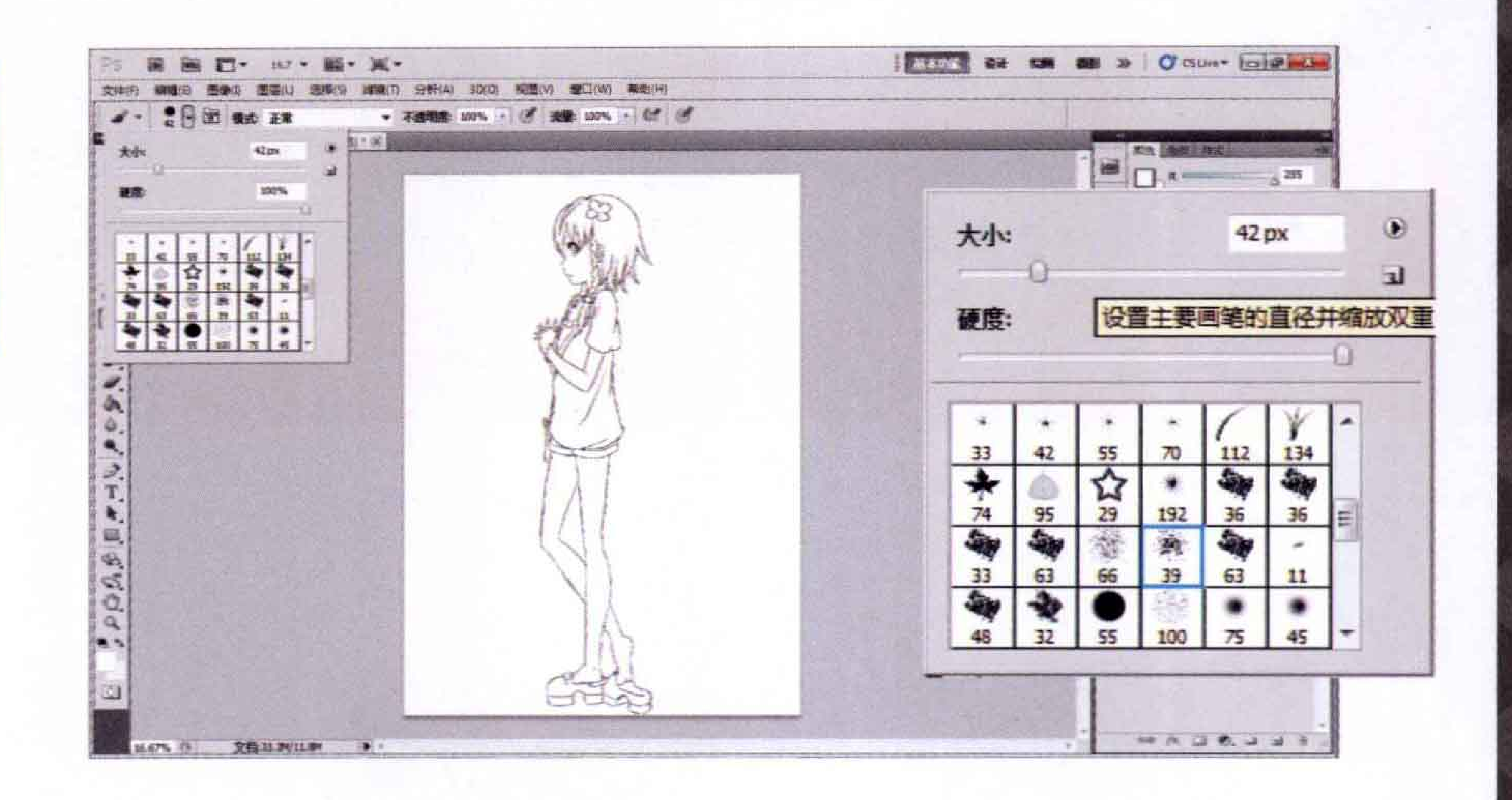






1 使用笔刷

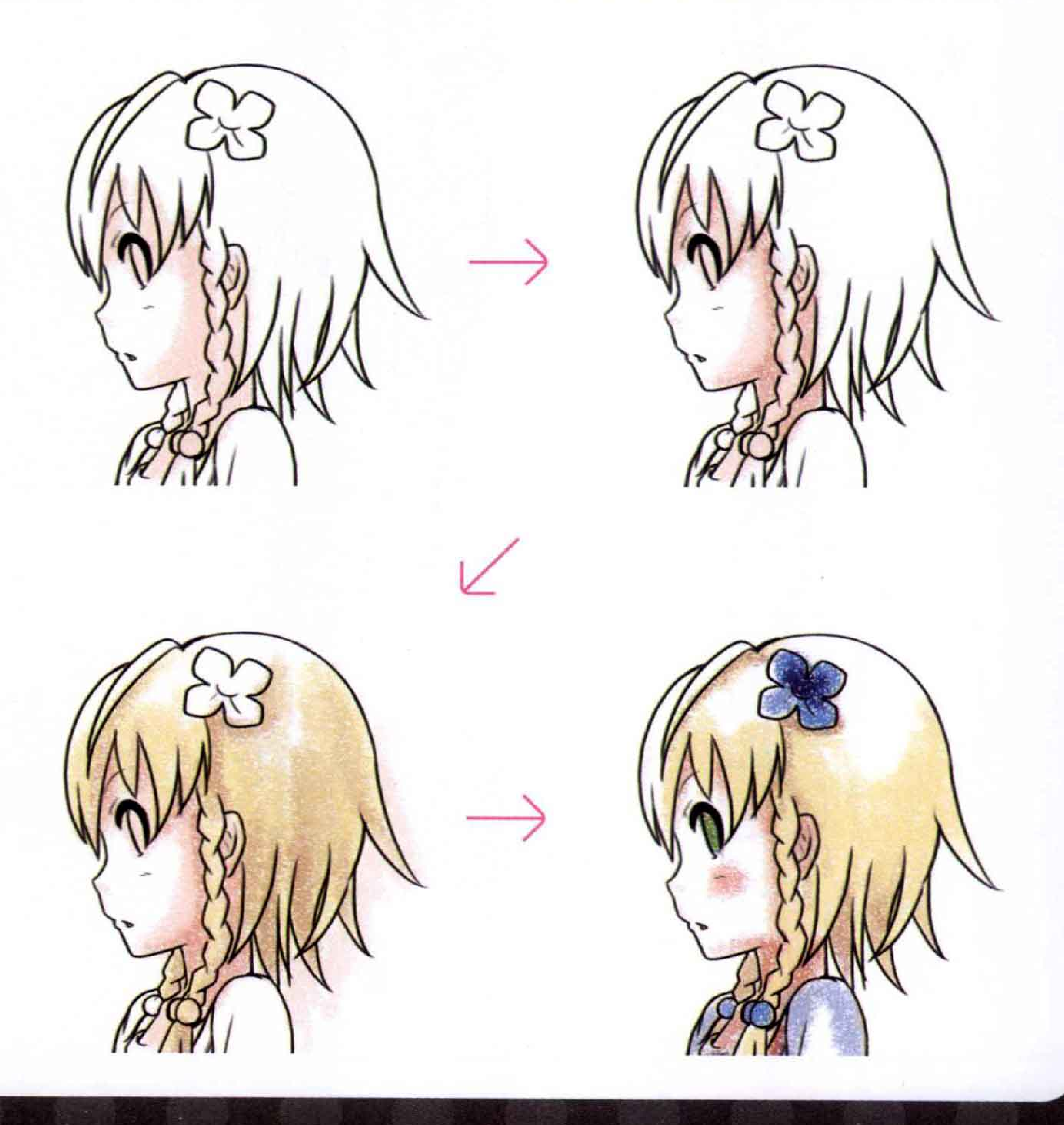
要使用笔刷的种类为【干画笔】，首先在工具面板中选择【画笔工具】，然后在控制面板上单击展开【画笔预设选取器】后选择【干画笔】。尺寸部分，为了表现出蜡笔的粗犷感，所以采用较粗的尺寸，大约40px～60px即可。



2 下笔的重点

在使用蜡笔作画的时候，用稍微粗犷且不太重复的绘画方式画，使画作留有许多细小的空隙是其特点。如果重复涂太多次的话，会把这些细小的空隙全部涂满，蜡笔的粗犷感就会因此消失。因此，重复涂画的次数建议在4次以内。与在画透明水彩时一样，在全部画完之后，再把超出轮廓的部分利用【橡皮擦工具】消除掉。不过就算留下这些超出轮廓的部分，也是可以表现出蜡笔的风格。

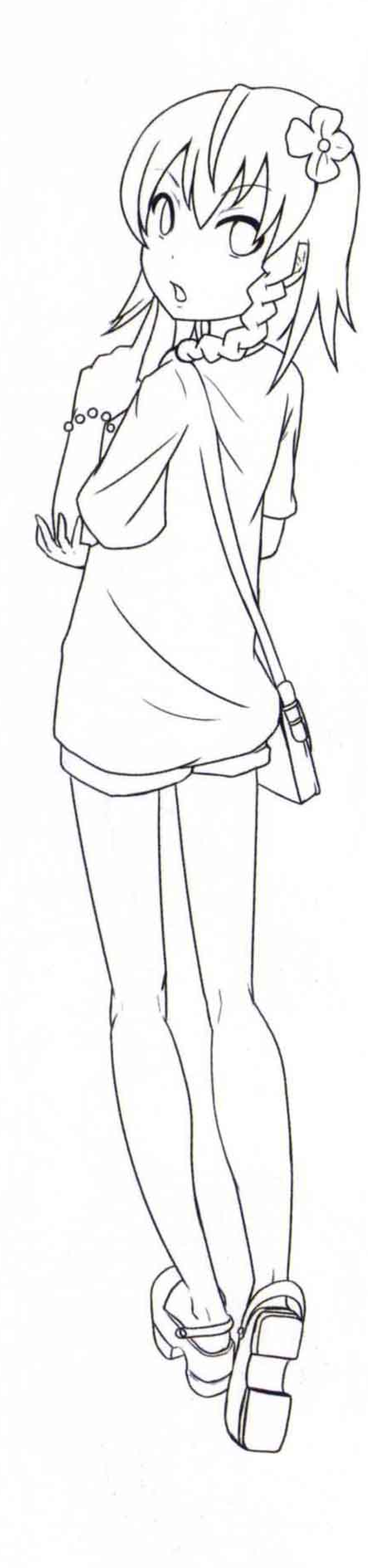
另外，与透明水彩同样使用【橡皮擦工具】的时候，选择【干画笔】来消除，画的时候与擦掉的时候都使用同一种笔尖形状，这样更能表现出蜡笔的粗犷风格。



Step 4

用彩色铅笔画一画吧

彩色铅笔给人以明亮的感觉，但实际上下笔时是不太能重复涂抹的。因此，在上色的时候就要像上不同颜色一样，仔细谨慎地涂色，让笔尖跃然于纸上吧！

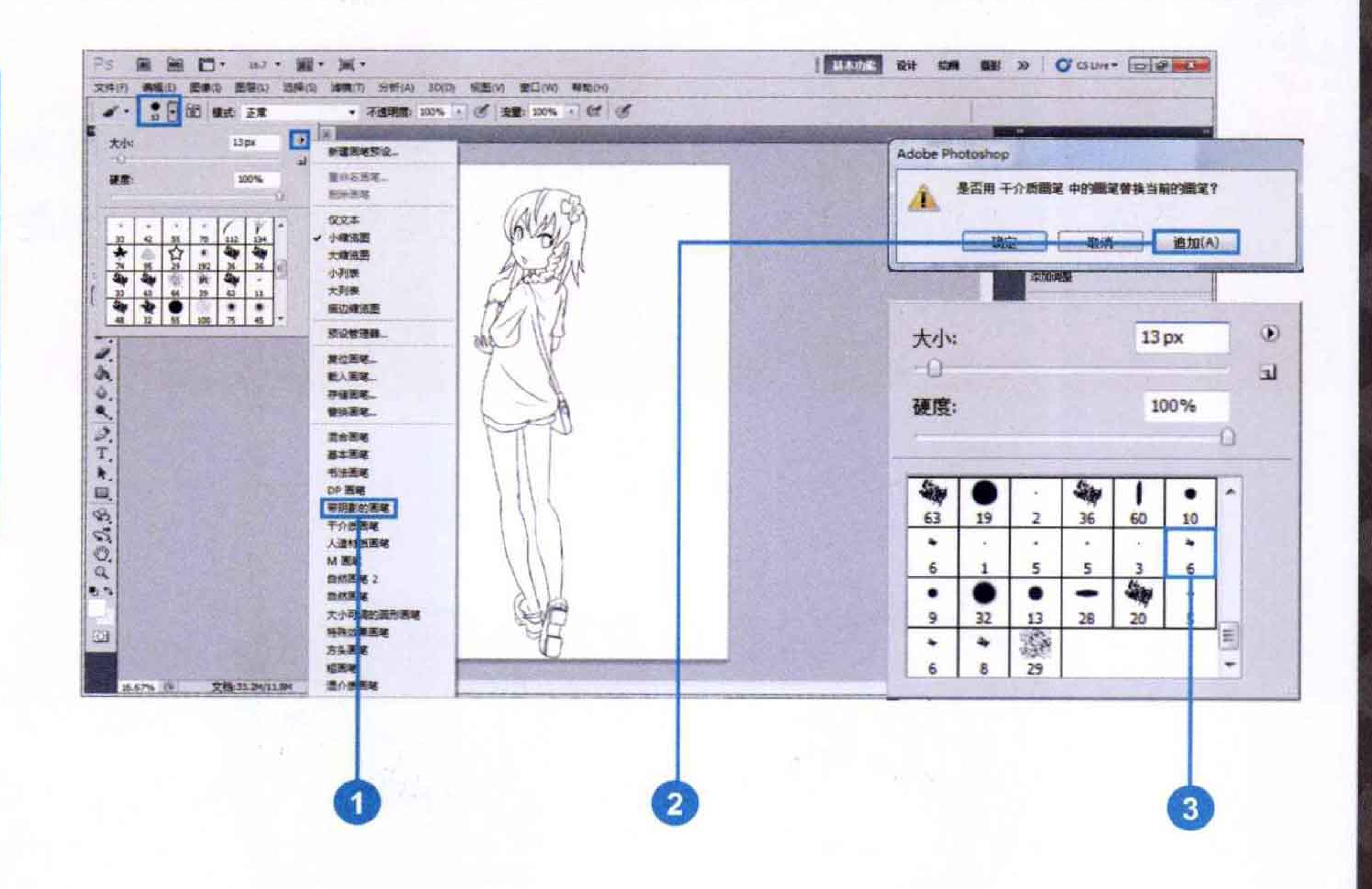






1 使用的笔刷

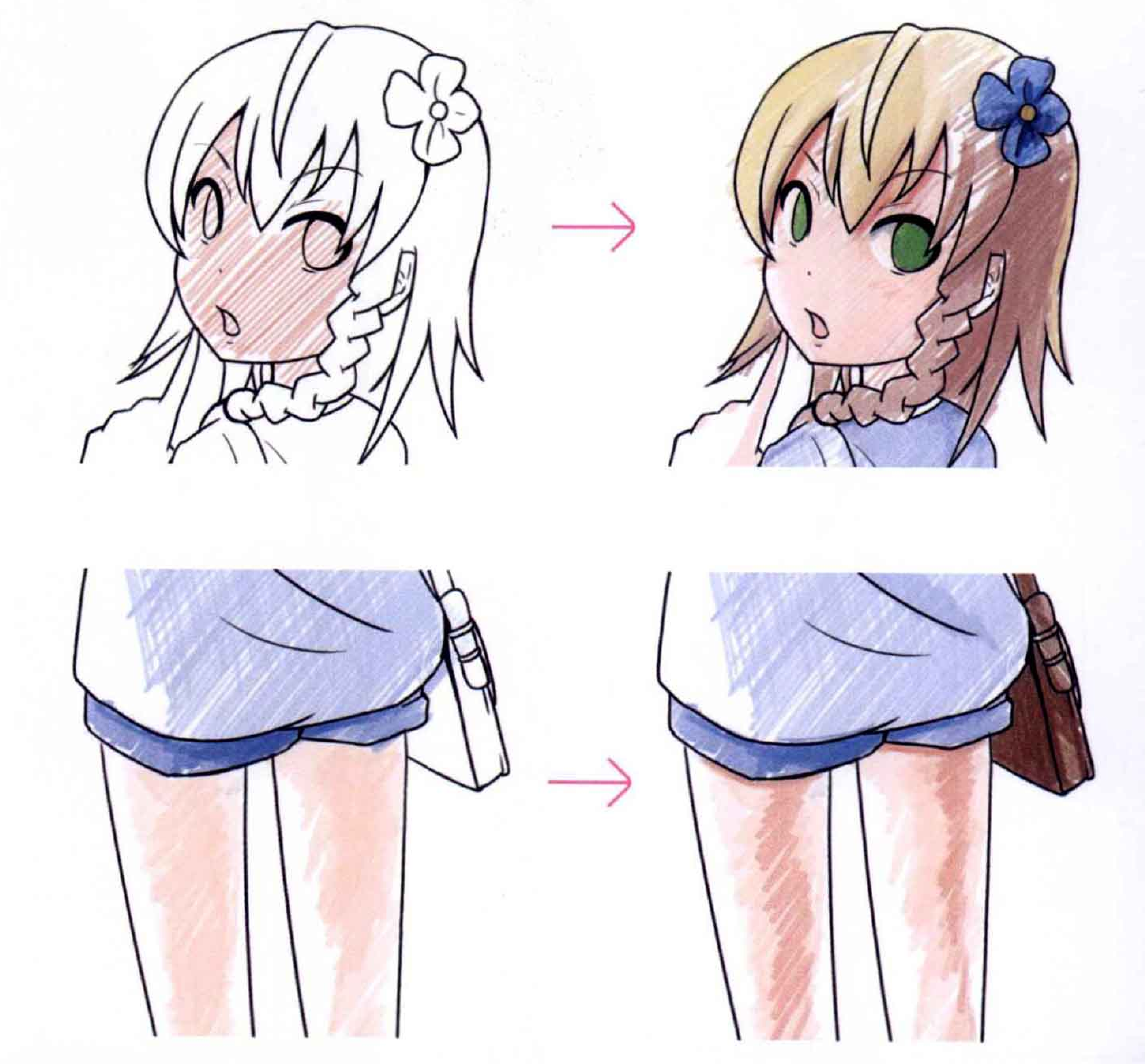
使用【蜡笔】作为作画工具。首先在工具面板中选择【画笔工具】，然后在控制面板上单击展开【画笔预设选取器】后，开启菜单并且选择其中的①【干介质画笔】。接着在弹出的警告视窗当中，单击②【追加】。然后回到【画笔预设选取器】的面板上，选择【蜡笔】。③尺寸部分维持与一开始设定一样的大小，大约5px～8px最为合适。



2 下笔的重点

用彩色铅笔画的时候会不断留下线条，与其说是涂色，不如说是刷呀刷地一直画出同一个方向的线条的感觉。倾斜线条或是收拢线条与线条之间的间隙（透明），都可以让画作更加漂亮。而且线条的倾斜方向，要迎合光源的方向或是物体的面向，也可以说与素描的画法一样。

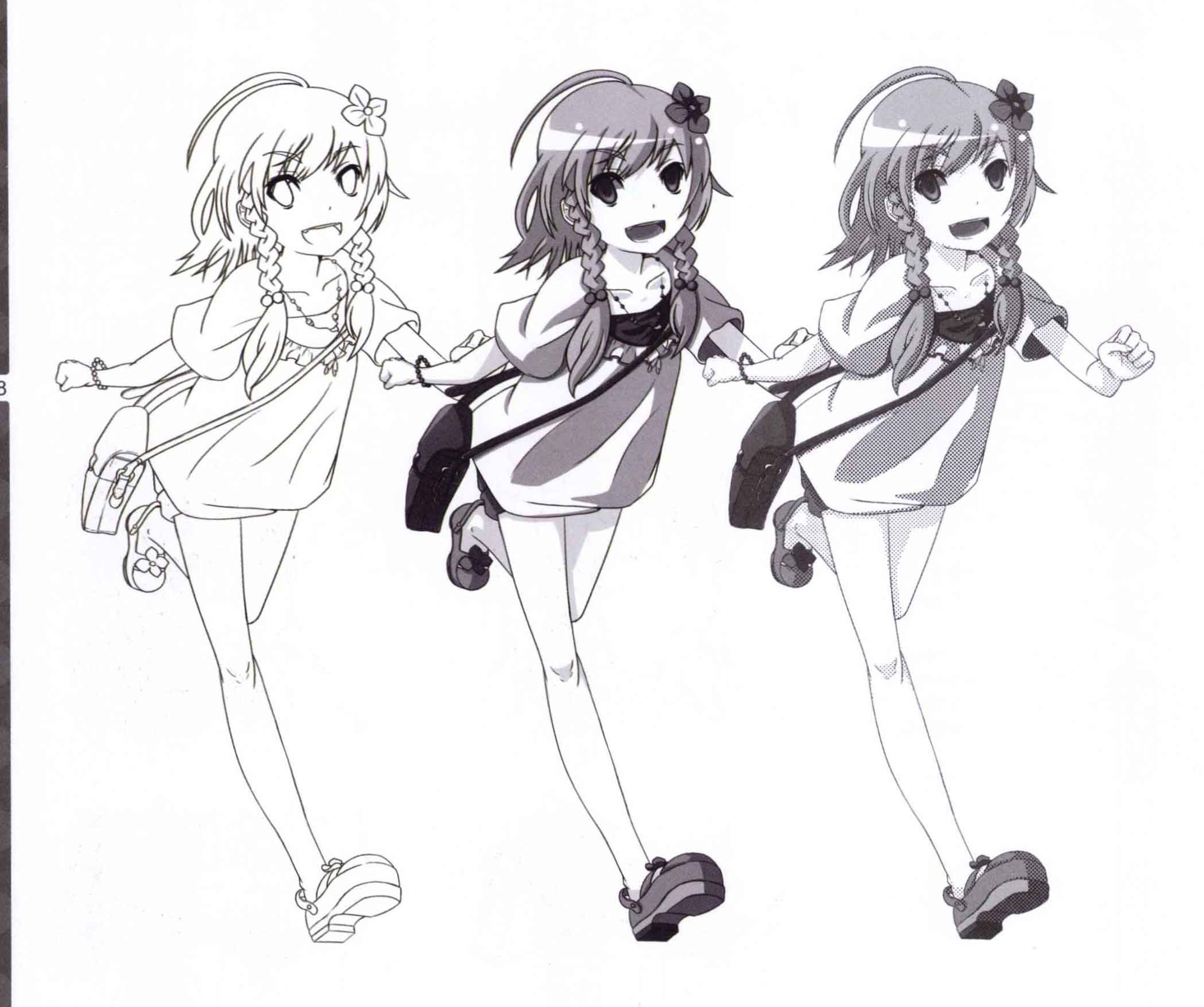
虽然想要画出漂亮的线条就需要习惯绘图板，但是画出一次漂亮的直线也能让绘画能力提升。这样一边画一边练习，也是不错的方法。



Step 5

试试看贴网点吧

虽然在Photoshop上贴网点有数种方法，不过这里将会介绍最简单的方法。另外，绘制印刷用的原稿时，使用的不是彩色网屏，而是半色调网屏。



1 涂上灰色

现在利用工具涂上灰色。

在涂的时候，直接使用色板面板中的①5%灰阶，就会非常方便。

在重新涂色的时候，在图层面板上面选择目的图层，开启图层面板上的②【锁定透明像素】涂上新的颜色。

2 将灰色网点化

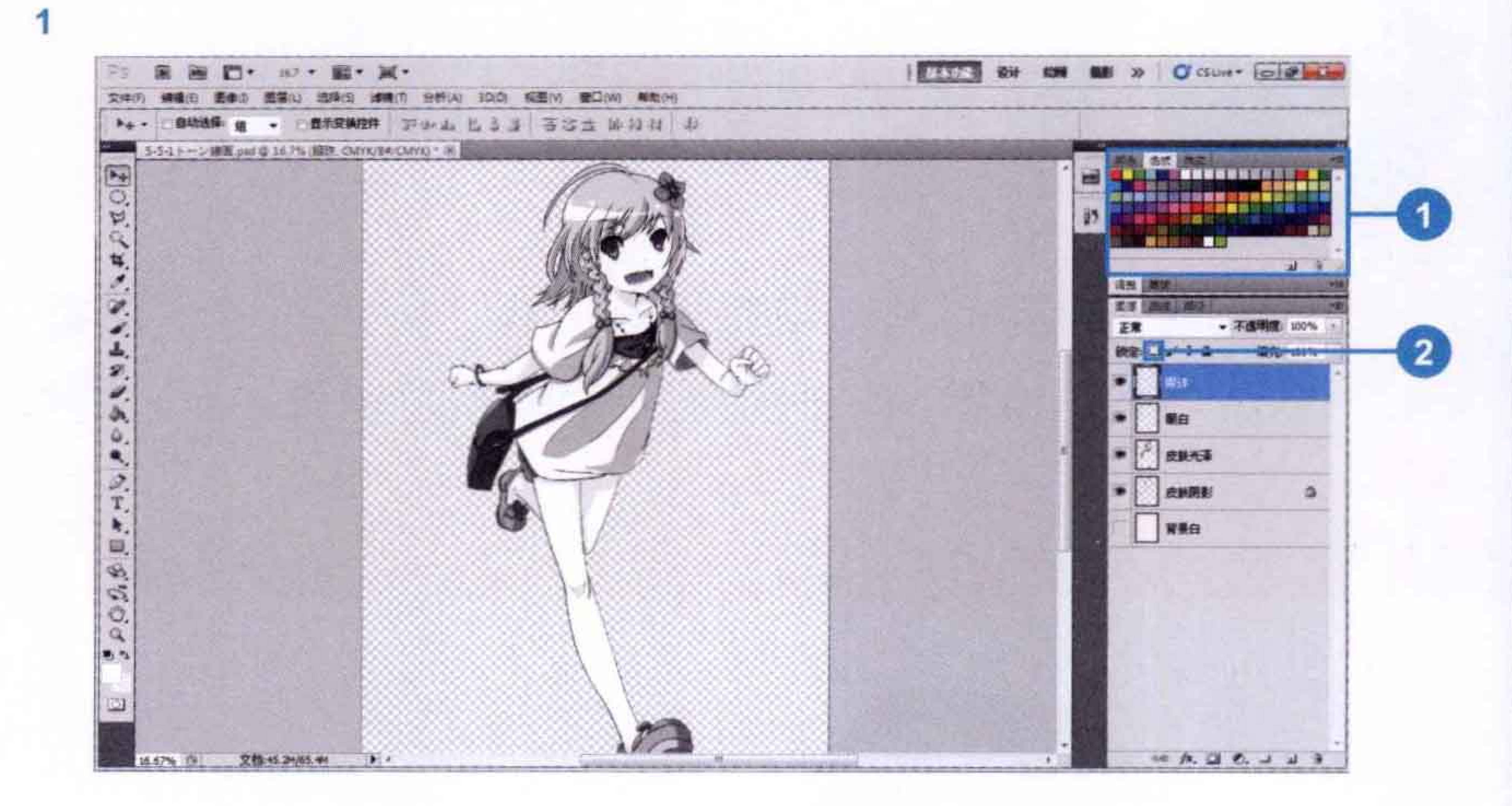
在图层面板中选择要网点化的图层，然后在功能列表的【滤镜】→【像素化】→单击【彩色半调】。在弹出来的视窗中，在【最大半径】空格输入4，【通道1】~【通道4】全部输入45后，单击【确定】按钮。其中【最大半径】如果越大，网点的颗粒也就会越大。

最后将网点化的图层的混合模式改成【正片叠底】。

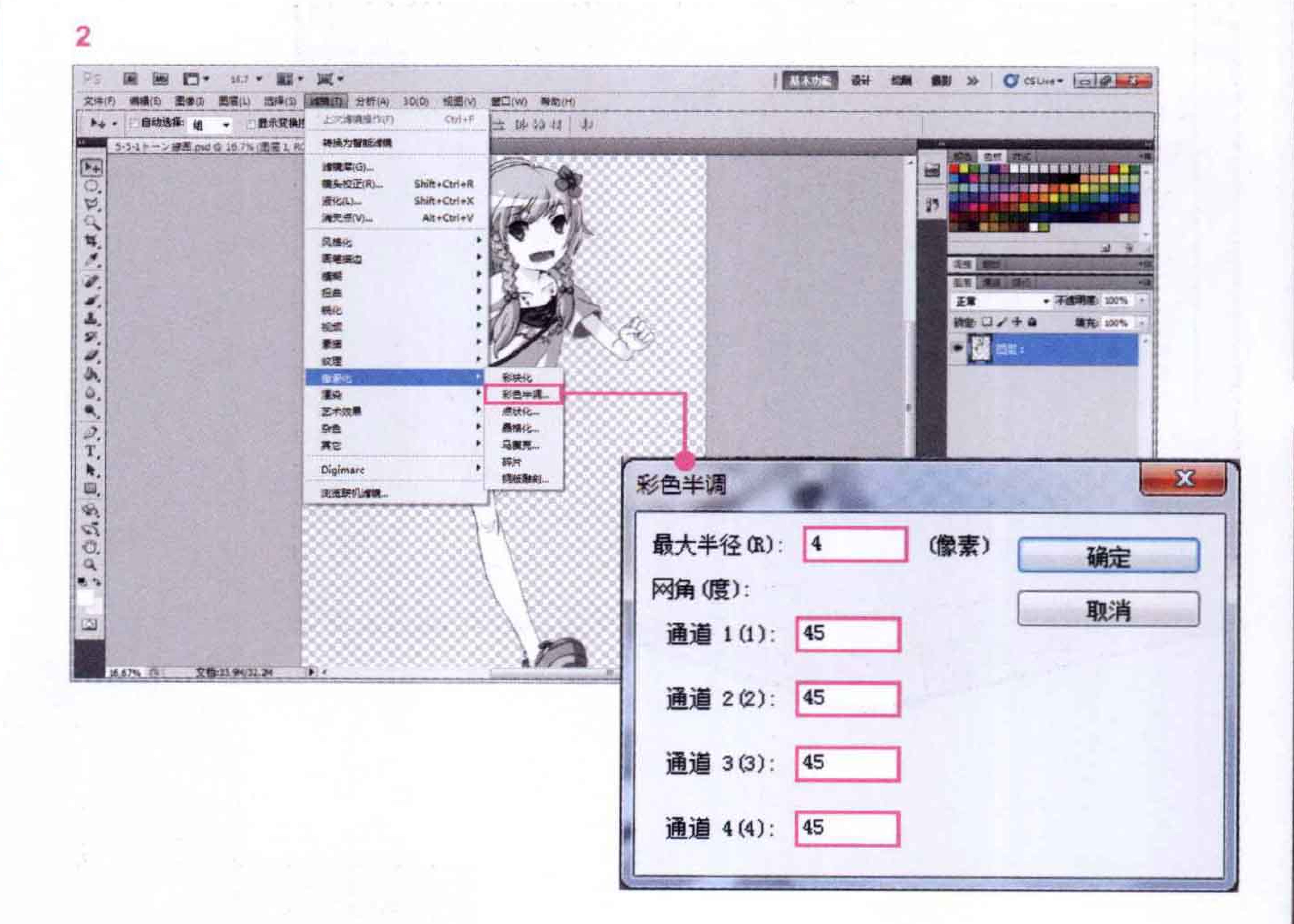
★制作网点要注意

【彩色半调】为一平滑化的网点，在漫画的商业印刷情况下，为了防止云纹的出现，制作网点的时候使用的是没有平滑化的网点。而这个时候，所使用的就不是彩色网点而是半色调网点。

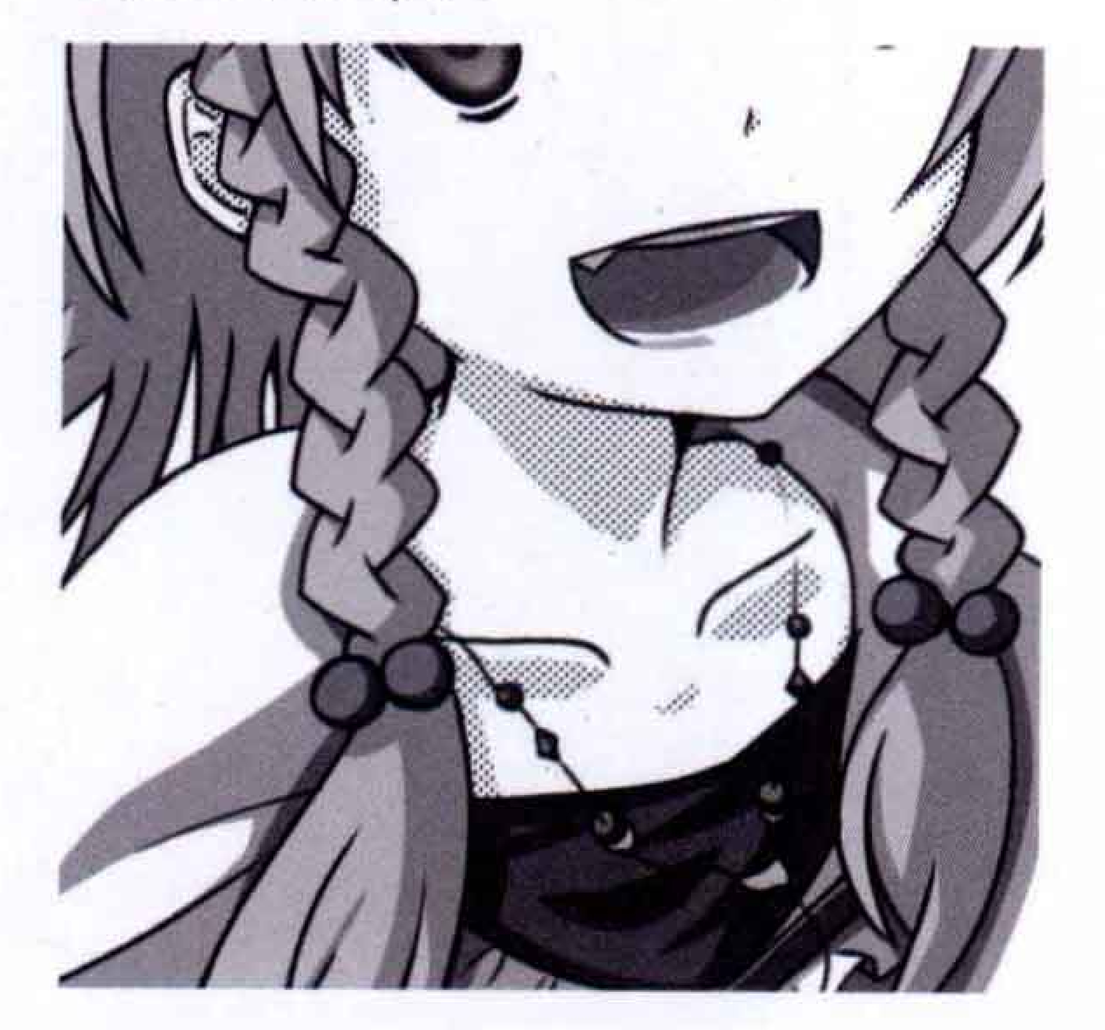
1



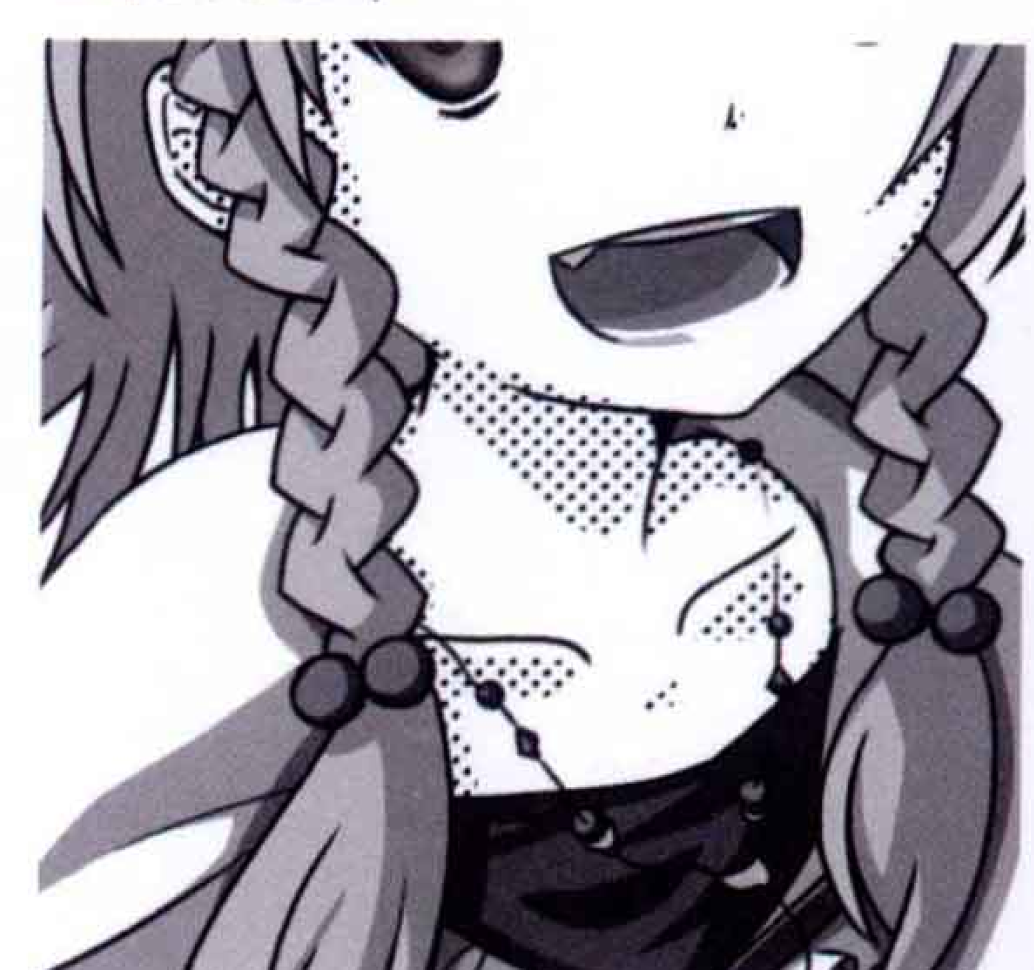
2



●最大半径4px



●最大半径8px



Step 6

加入扫描线看看吧

就像连接镜头的电视画面一样，加入扫描线看看吧！要加入扫描线就要使用滤镜中的网点图案，使用这个功能也可以做出同心圆哦。



1 填满图层

在图层面板中新增要画扫描线的图层，在颜色面板中选择【油漆桶工具】，然后单击画面填满整个图层。如果要做得像电视画面一样的话，请填满灰色。

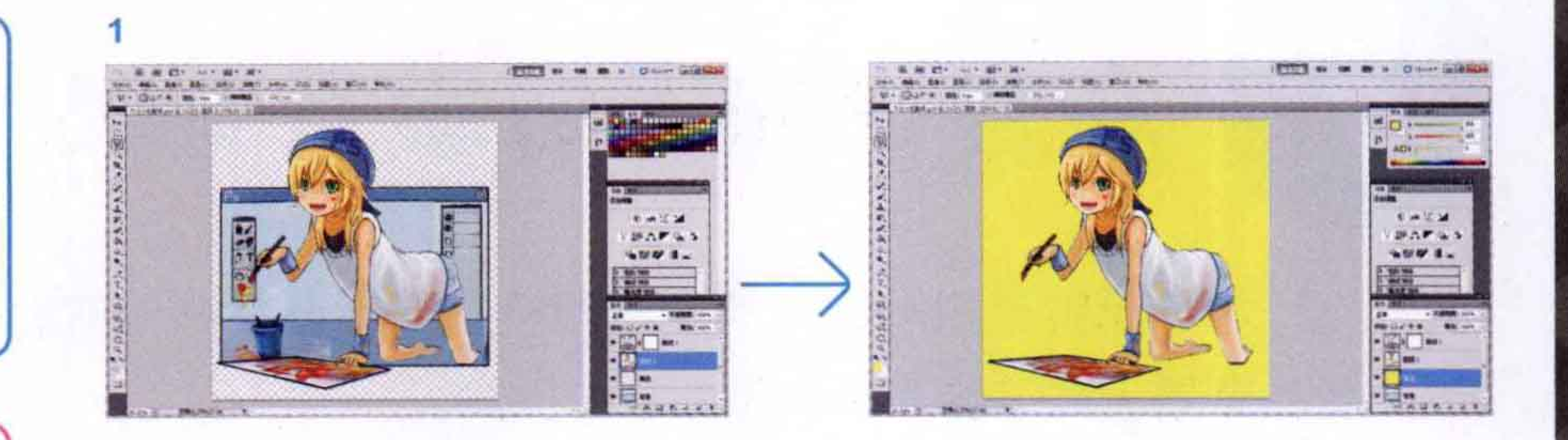
2 扫描线的设定

在功能列表上面的【滤镜】→点【素描】→再单击→【半调图案】后，在弹出来的视窗中【大小】调整为3，【对比度】调整为1，图样类型则选择直线，设定完成后单击【确定】按钮即可。如果图样类型选择圆形，就会变成同心圆了。

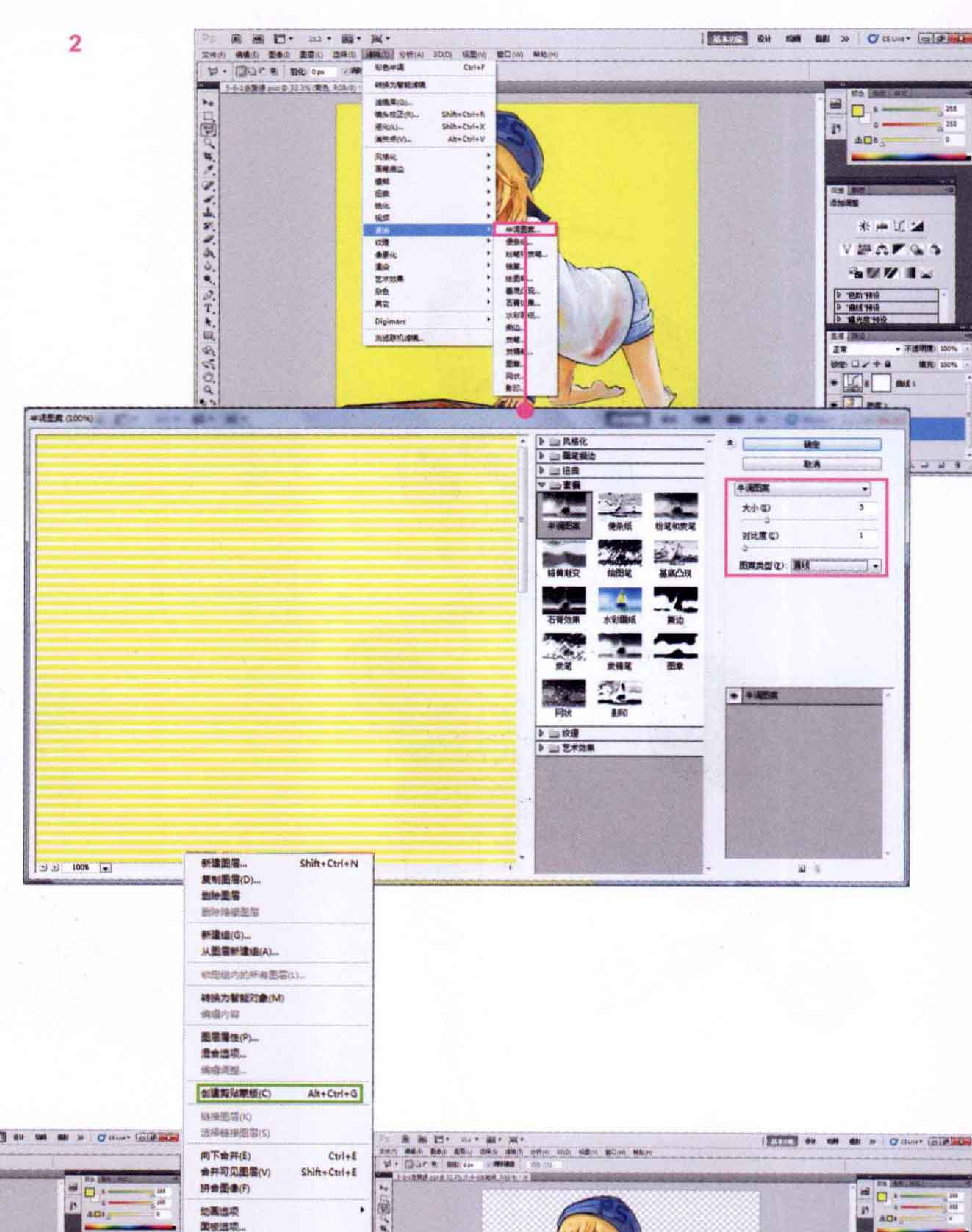
3 蒙版的设定

在图层面板之中选择扫描线的图层，然后就从图层面板的菜单上面，单击【创建剪贴蒙版】。

1



2



3



Step 7 在背景加上剪影看看吧

本单元将介绍从涂完的插图圈选选取区域后制作剪影的简单方法，要制作角色在背景上的剪影当然也是相当方便的。



1 圈选选取区域

在图层面板中的最下层加上要画剪影的图层，并只显示使用角色形状的图层。然后在工具面板中选择【魔棒工具】，并且在控制面板中勾选①【消除锯齿】，以及②【对所有图层取样】。接下来单击③背景，圈选出选取区域。

2 选取区域的反转

在功能列表中的【选择】→单击【反向】，得到剪影形状的选取区域。

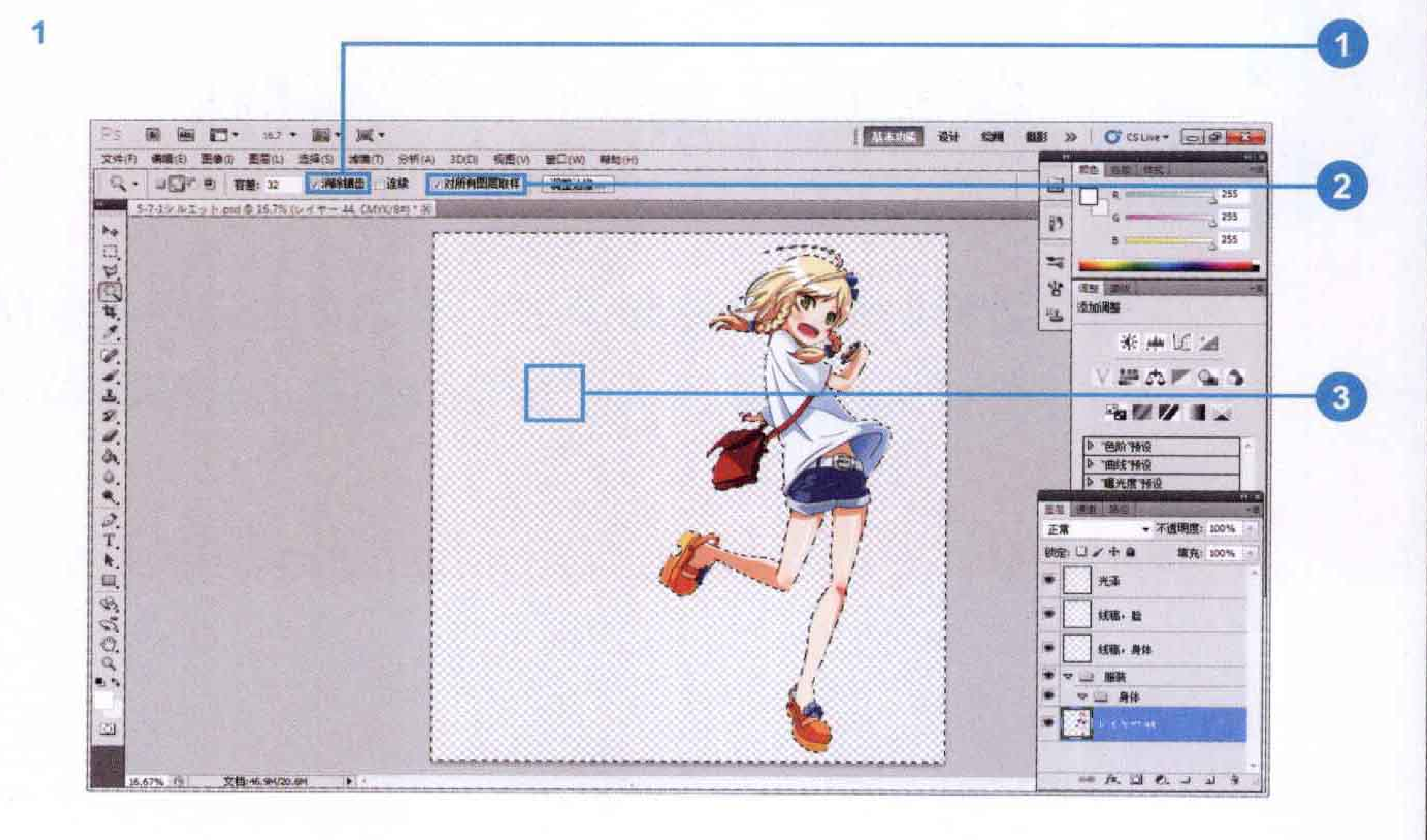
3 填满选取区域

在图层面板上面选择剪影的图层，然后在颜色面板上选择颜色，在工具面板上面选择【油漆桶工具】之后，就单击选取区域内侧。填满选取区域之后可按下【Ctrl】+【D】或者是【Command】+【D】，解除选取区域。

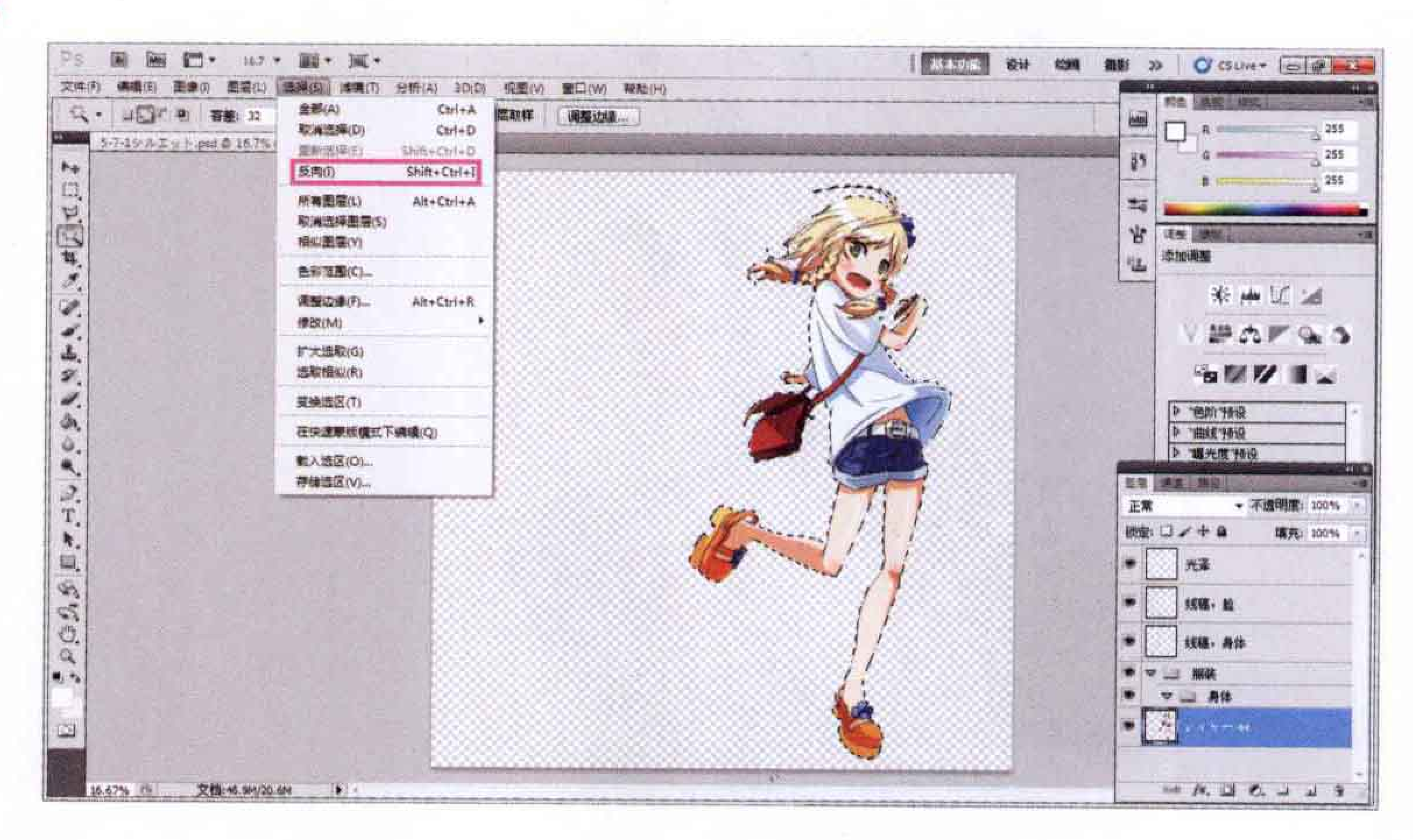
4 移动剪影

选择工具面板中【移动工具】后，将角色后面的剪影拖曳到目的位置。

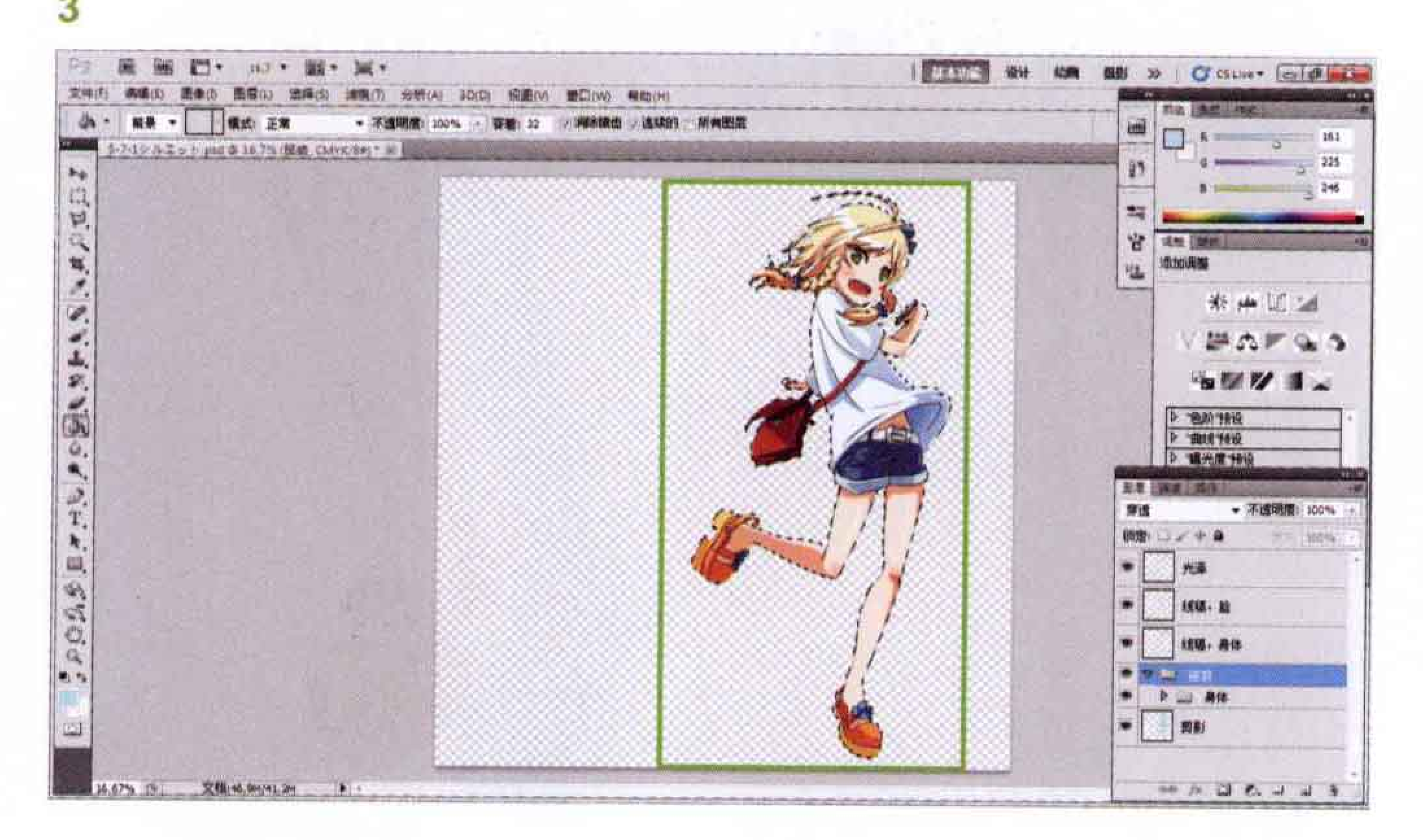
1



2



3

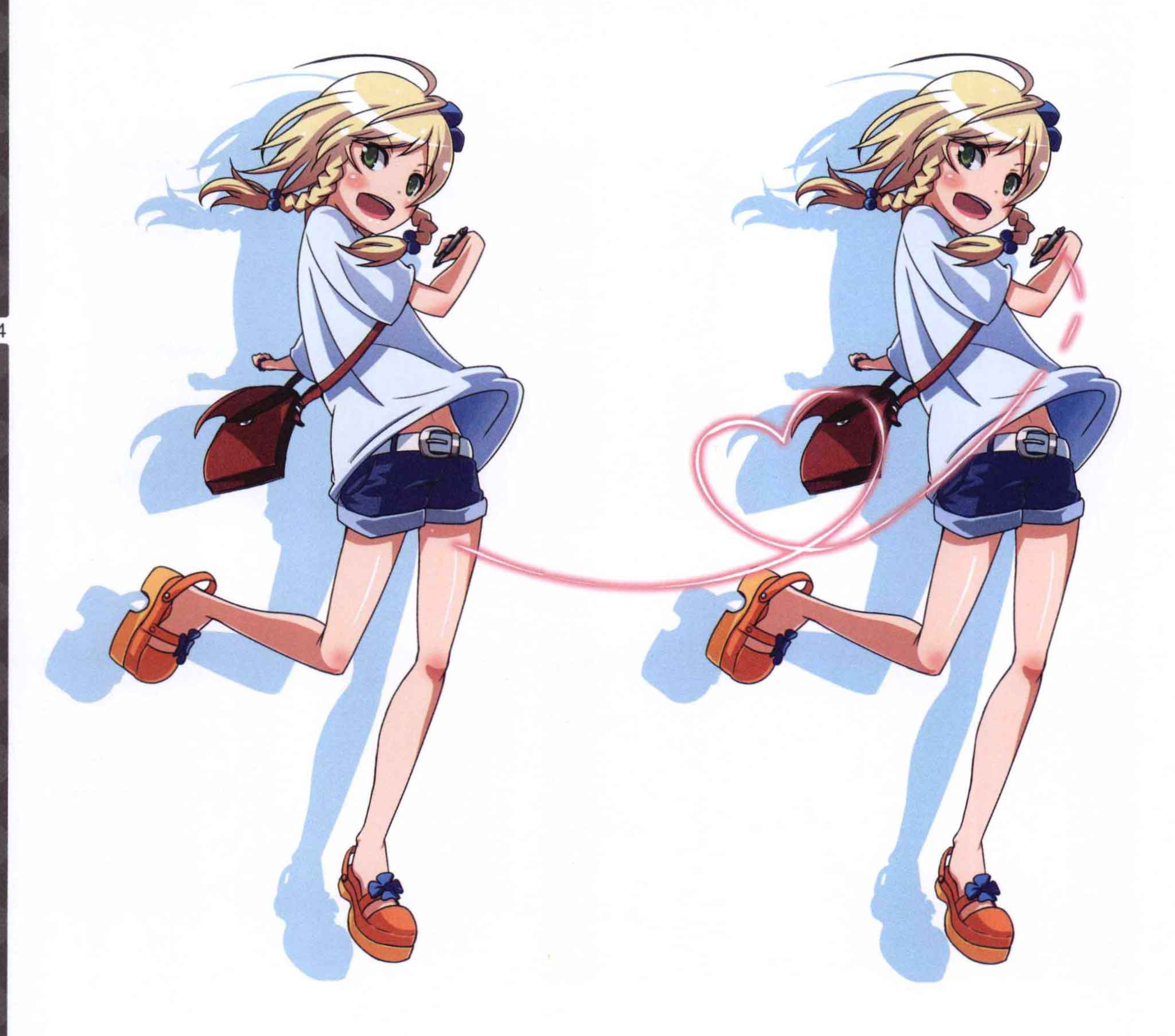


4



Step 8 在周围加上光芒吧

现在要将心形的轨迹画进去，虽然要把光画进作品里有许多方法，不过这里用的是图层样式的光彩。由于这个功能是非破坏性编辑，所以无论画多少次都可以哦！



1 画出心的形状

在图层面板中新增要画心形的图层，然后在颜色面板中选择白色，接着在工具面板中选择【画笔工具】。使用的笔刷为开放绘图板压力控制的半透圆形，接下来就是画出心形了。如果背景是透明的，线条就会不容易看见，所以可以把背景改为灰色。

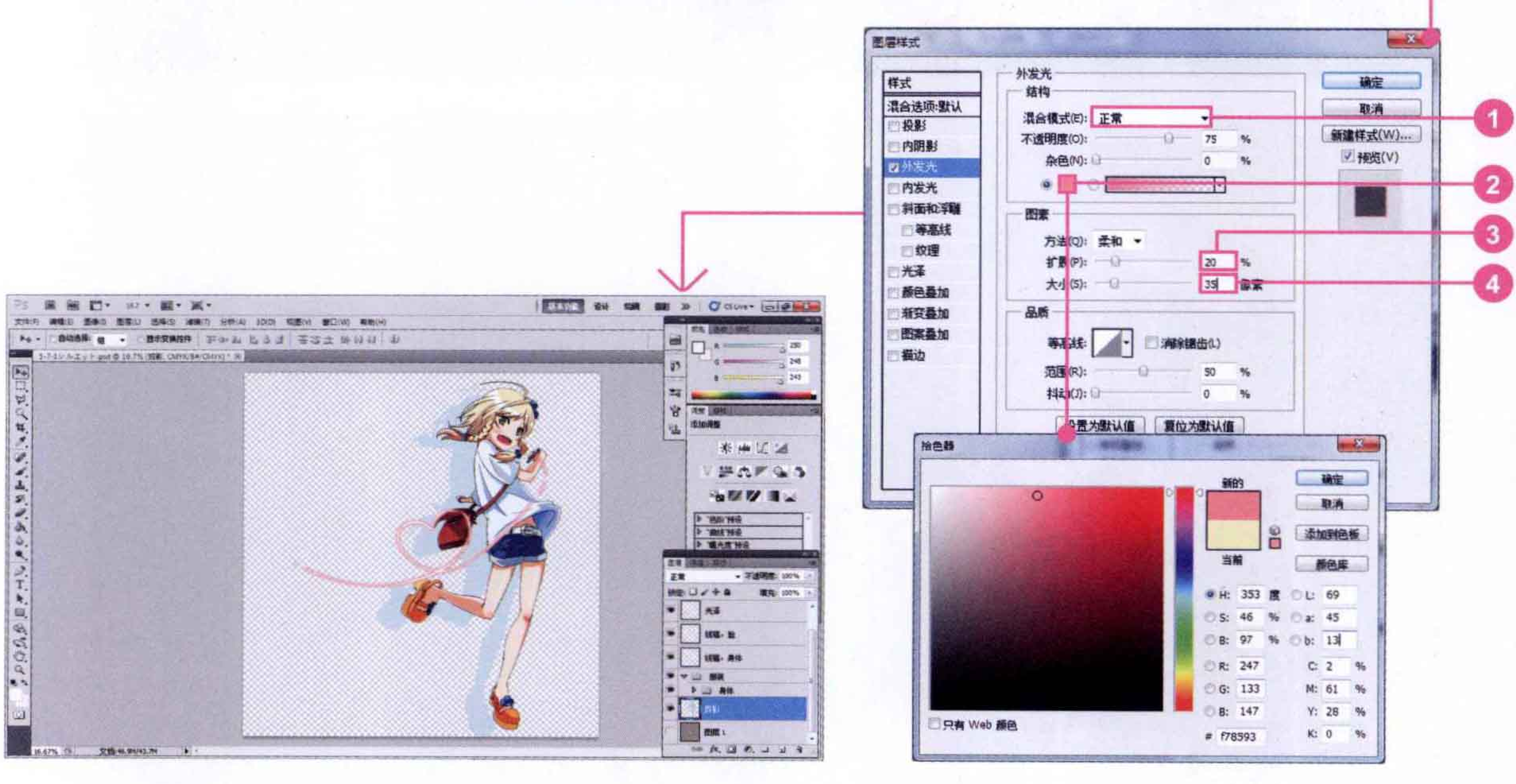
2 设定周围的光线

在图层面板上面选择心形的图层，然后在【添加图层样式】→单击【外发光】。接下来在弹出来的视窗中，在【混合模式】中选择①【正常】，单击②【设置发光颜色】，在弹出来的拾色器中选择颜色之后，单击【确定】按钮。然后【扩展】设定为20%③。【大小】则设定为35像素，全部设定完成后，单击【确定】按钮即可。

1

2





Step 9 加入彩虹看看吧

只要使用渐变工具，就可以画出彩虹。如果要把太阳画出来，就要注意彩虹的位置了，由于彩虹是太阳光反射而发生的现象，所以一定会出现在太阳的反方向。





1 制作彩虹

在图层面板上新增要画彩虹的图层，在工具面板中选择【渐变工具】，在控制面板中开启【工具预设选取器】后，选择【圆形彩虹】。然后在图像中拖曳决定圆的半径长度后，就会出现圆形的彩虹了。

2 将彩虹变形

接下来选择工具面板中的【移动工具】，然后勾选控制面板上的①【显示变换控件】，再来拖曳②控制点将彩虹的形状变得稍微椭圆形一点。变形完成之后，按下【Ctrl】+【D】或是【Command】+【D】确定彩虹的形状，然后将彩虹拖曳到目的位置。

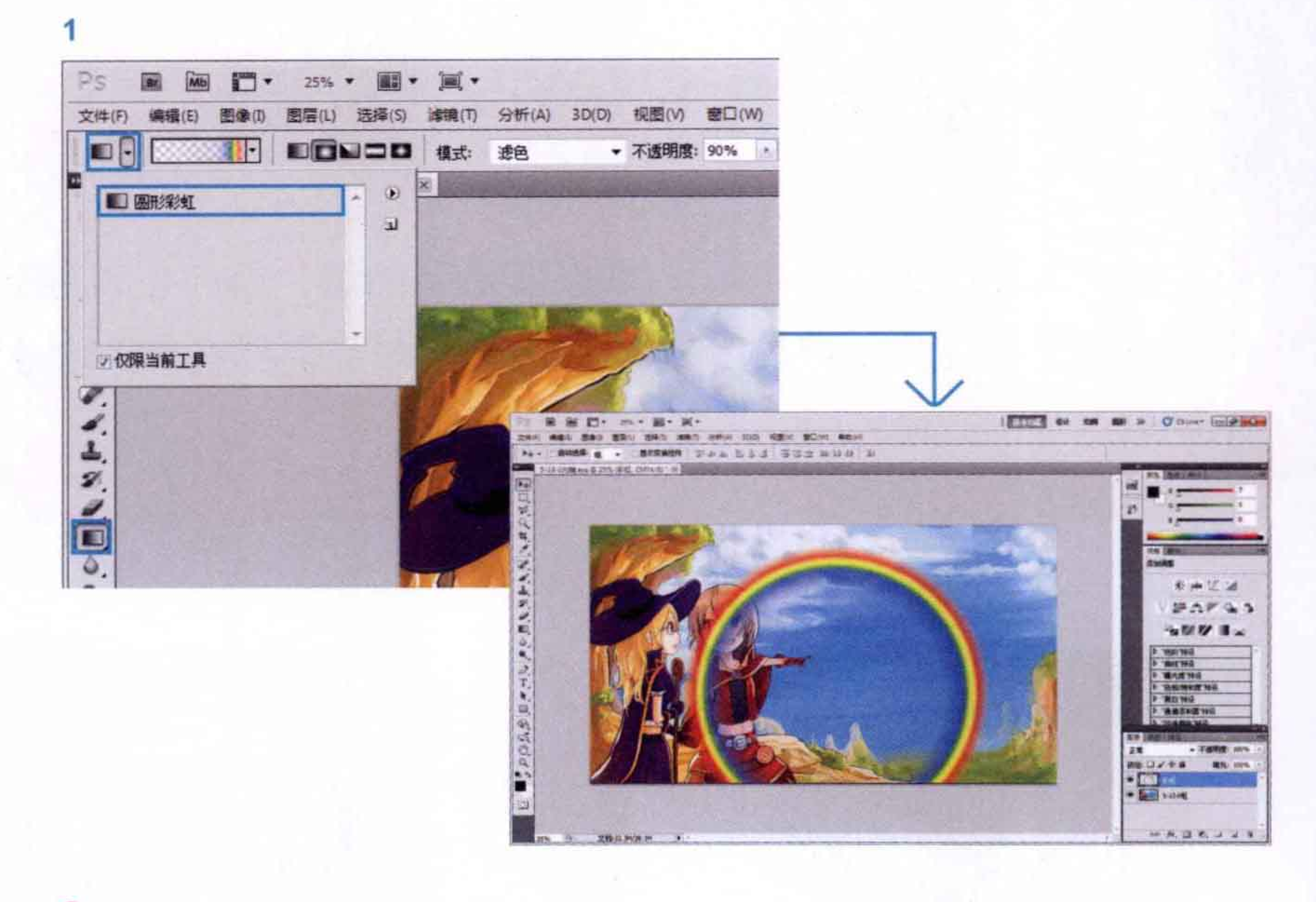
3 删除不要的部分

使用工具面板中的【橡皮擦工具】，将不需要的部分擦去。彩虹的顶端及底部，可以将控制面板中的【不透明度】调低再擦，可以让色彩变薄而显得自然。

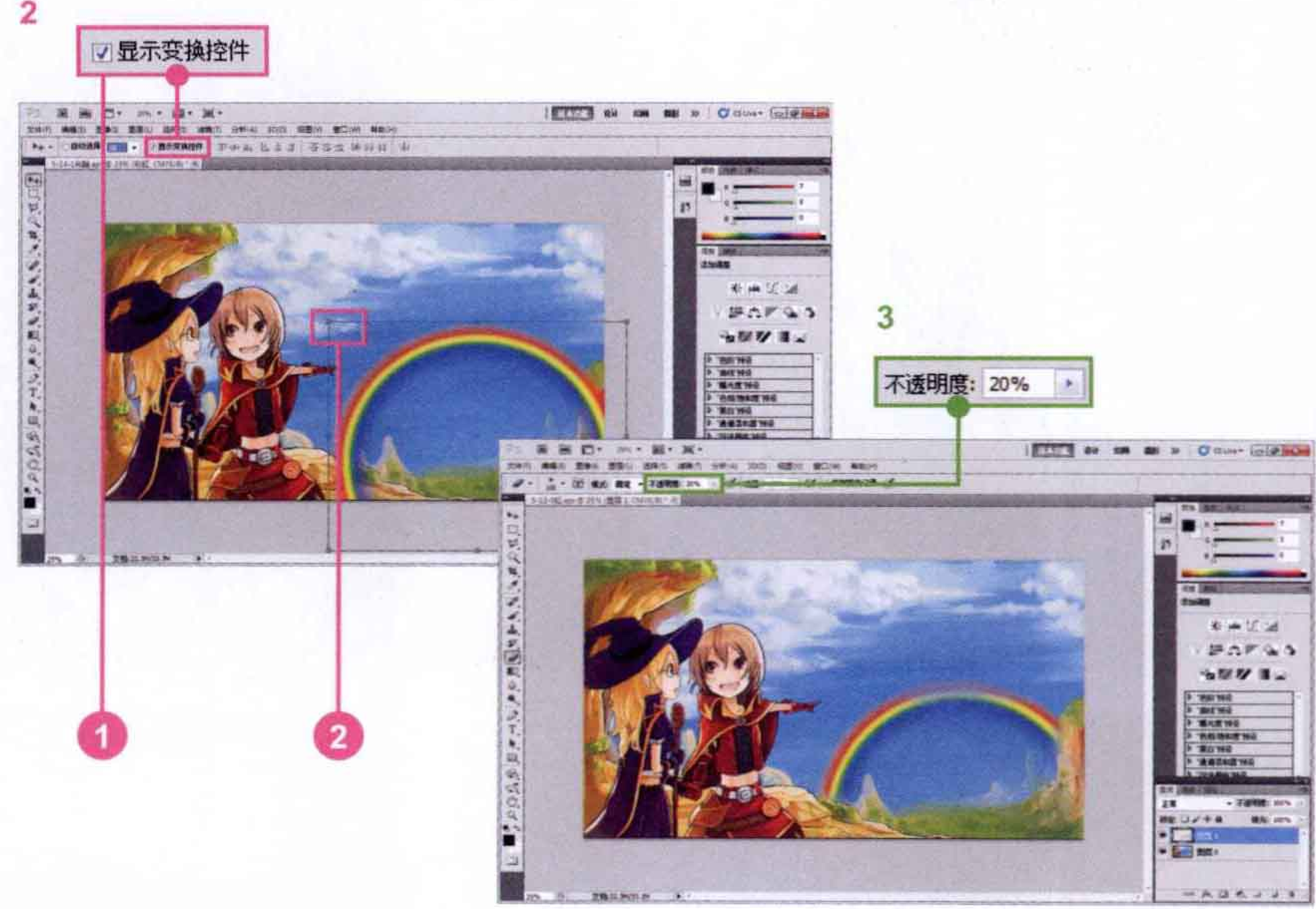
4 变更混合模式

在图层面板上面选择彩虹的图层，然后将【混合模式】改为①【滤色】，最后再将【不透明度】调整为②80%。

1



2



4

Step 10 加入太阳光看看吧

当相机的镜头被强光直接照射到的话，就会出现眩光效果。所以本单元将会介绍如何使用效果的滤镜，不过这个滤镜需要在RGB的色彩模式之下才能使用。





1 将图层填满黑色

在图层面板中新增太阳光的图层，然后在颜色面板中选择【油漆桶工具】，单击画面并填满。

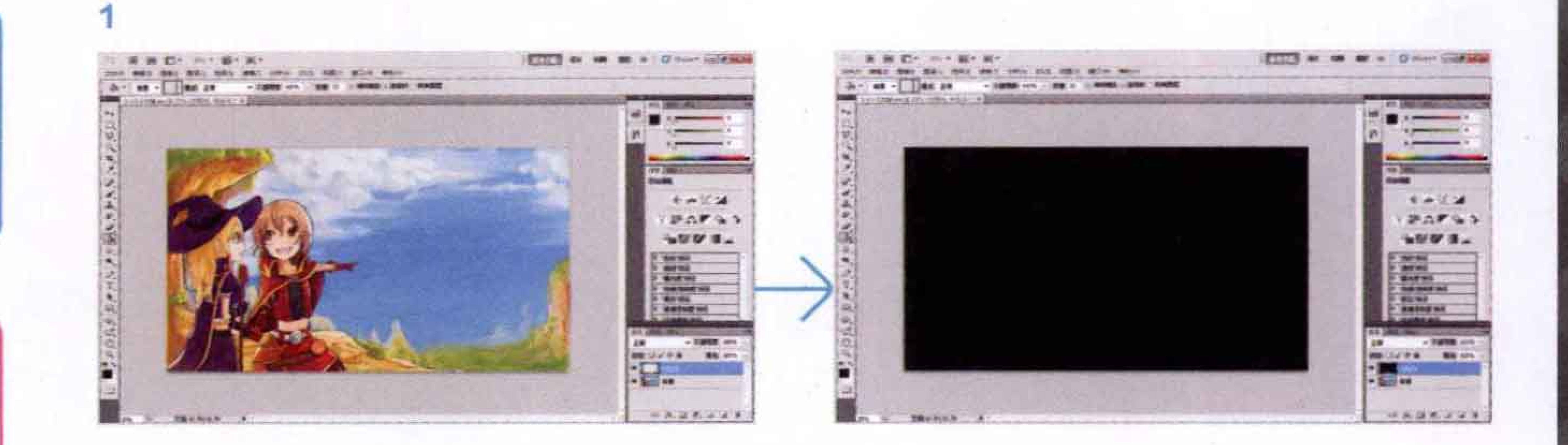
2 选择光滤镜

在功能列表上面的【滤镜】→【渲染】→单击【镜头光晕】，然后在弹出的窗口中，把【亮度】调到100%①。接下来选择镜头的种类，这里选择②【105毫米定焦】。接着拖曳图中的③十字形的游标设定光源的位置，全部设定完成之后，单击【确定】按钮即可。

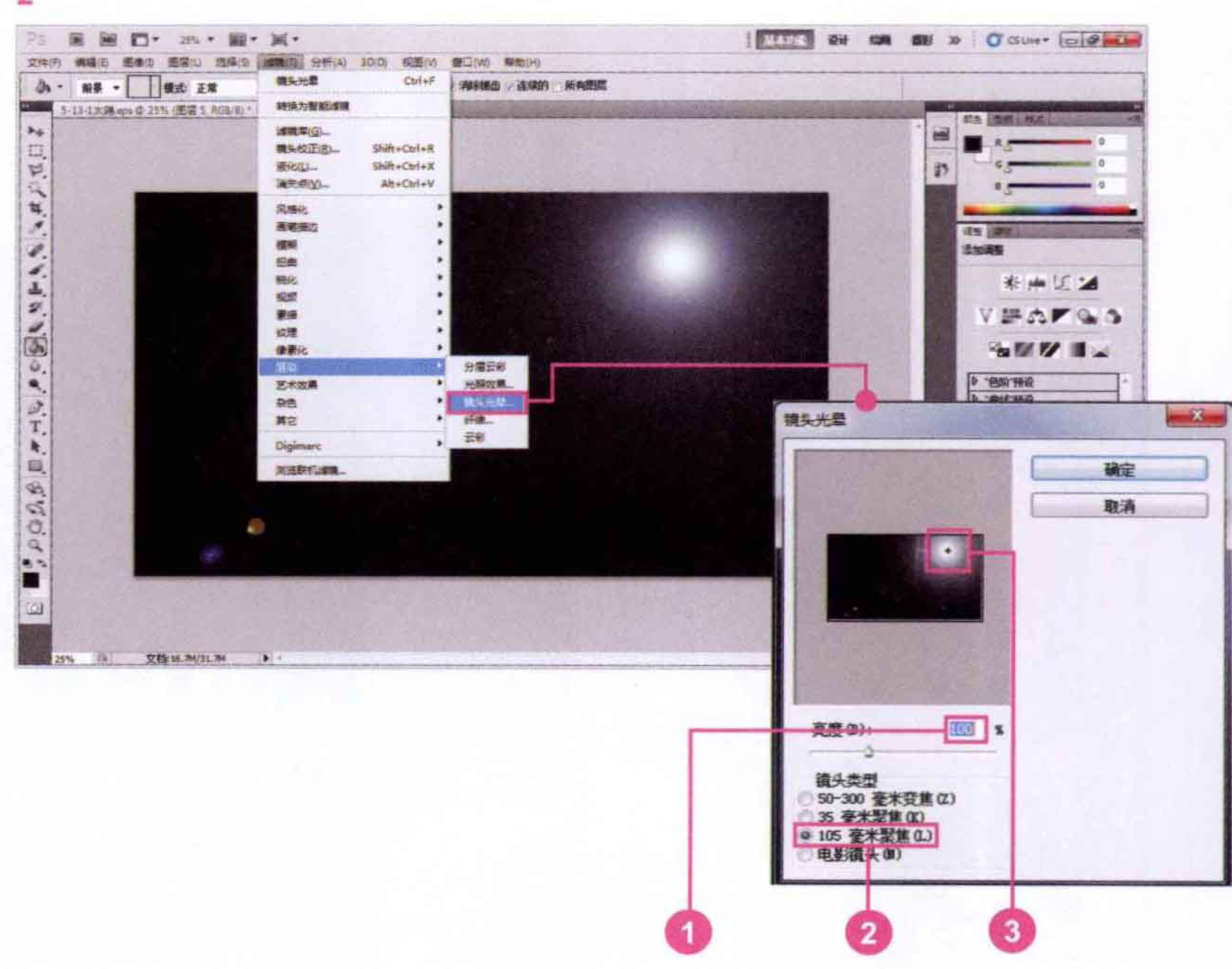
3 变更混合模式

加入光源之后，在图层面板中选择太阳光的图层，然后将【混合模式】改为【线性加深】。最后只要将太阳光图层的不透明度调整至需要的程度即可。

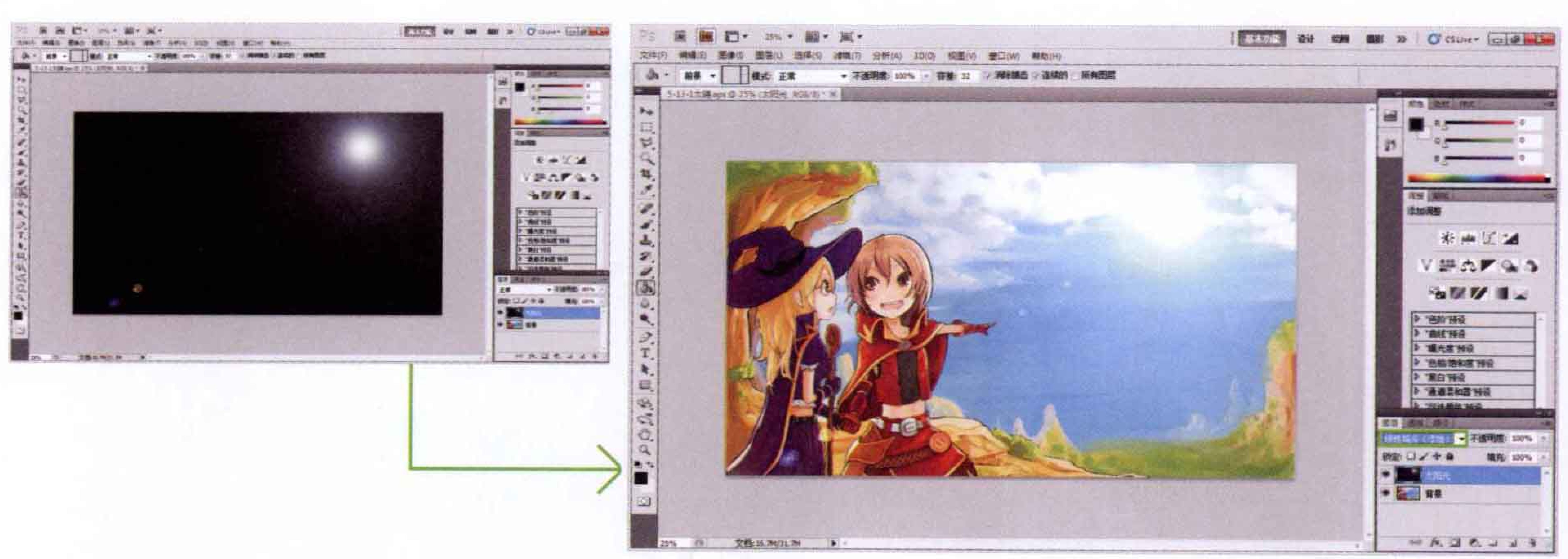
1



2



3



Step 11 加入光球看看吧

这个步骤将试着在画作上加入如同在耀光状况下拍照时常见到的肥皂泡泡光球，这里使用的是光源效果的滤镜，这个滤镜需要在RGB的色彩模式下才能使用。





1 画出白色的圆形

先在图层面板中新增要画白色圆形的图层，然后在工具面板上面选择【椭圆选框工具】后，按着【Shift】键拖曳出大小符合需求的①圆形。在颜色面板中选择白色，在工具面板中选择【油漆桶工具】，将②圆形内填满白色。填满之后按下【CTRL】+【D】或是【Command】+【D】取消选取区域。

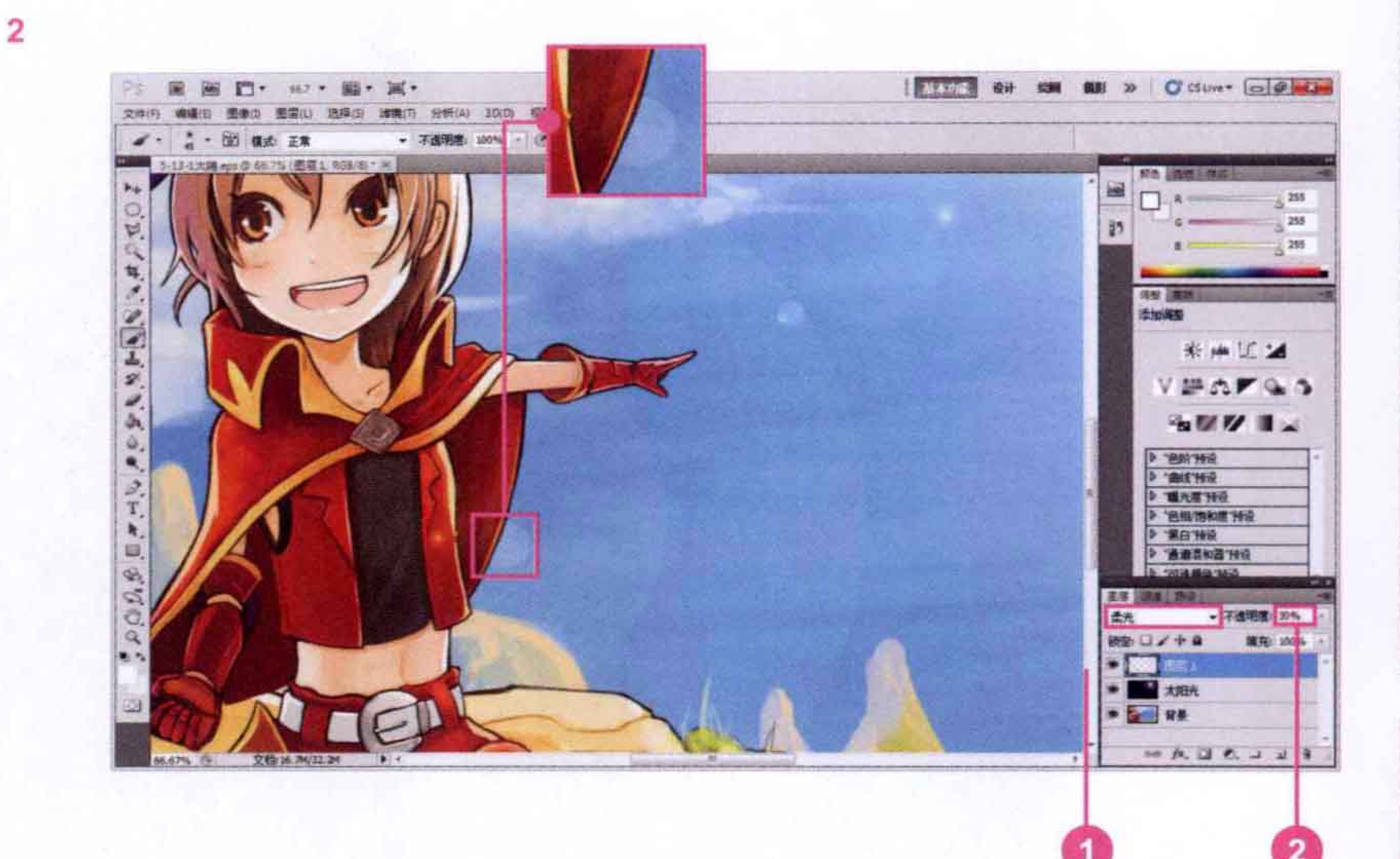
1



2 变更混合模式

在图层面板上面选择光球的图层，然后将【混合模式】改变为【叠加】，接着将【不透明度】调整到30%。

2



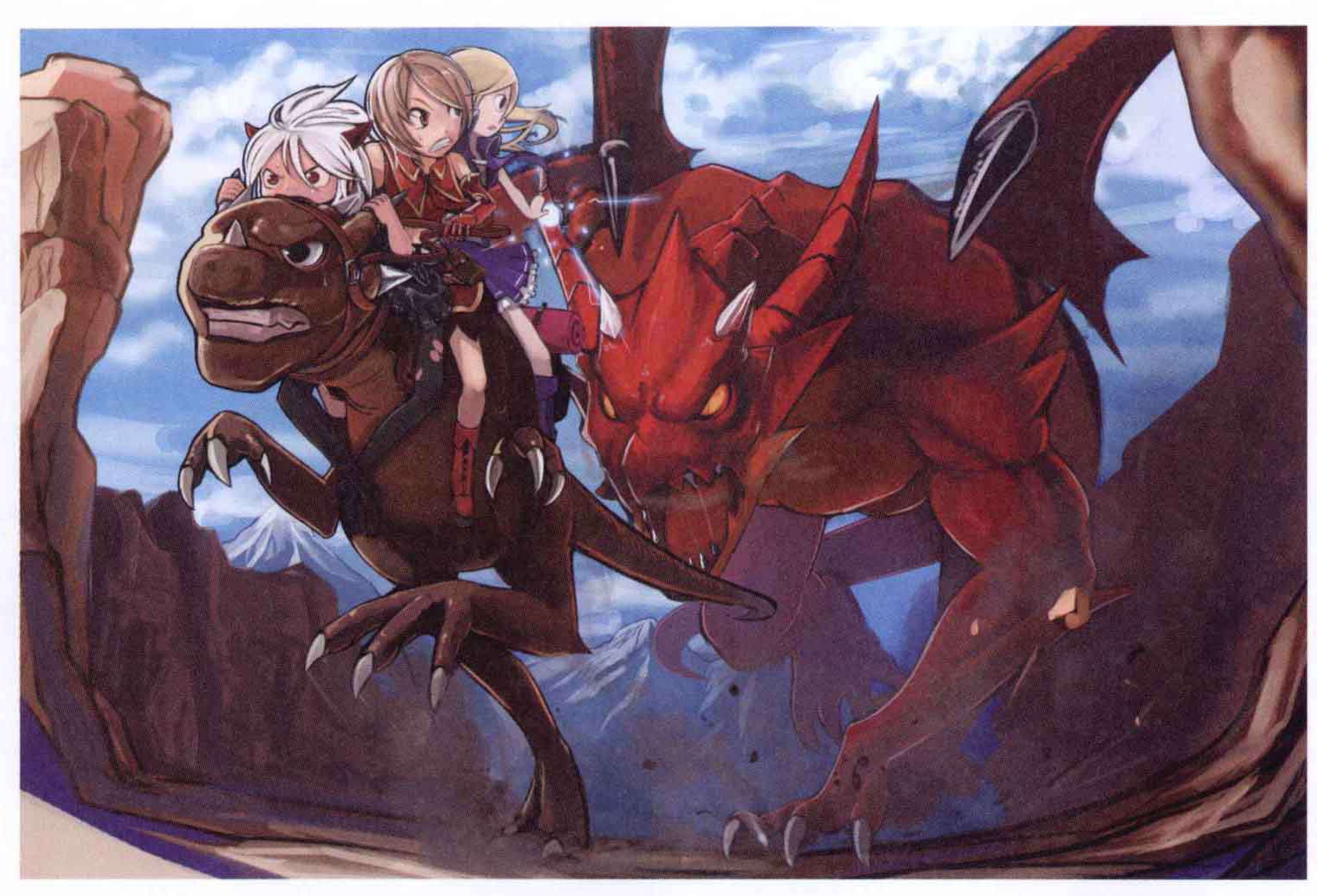
3 加入光辉

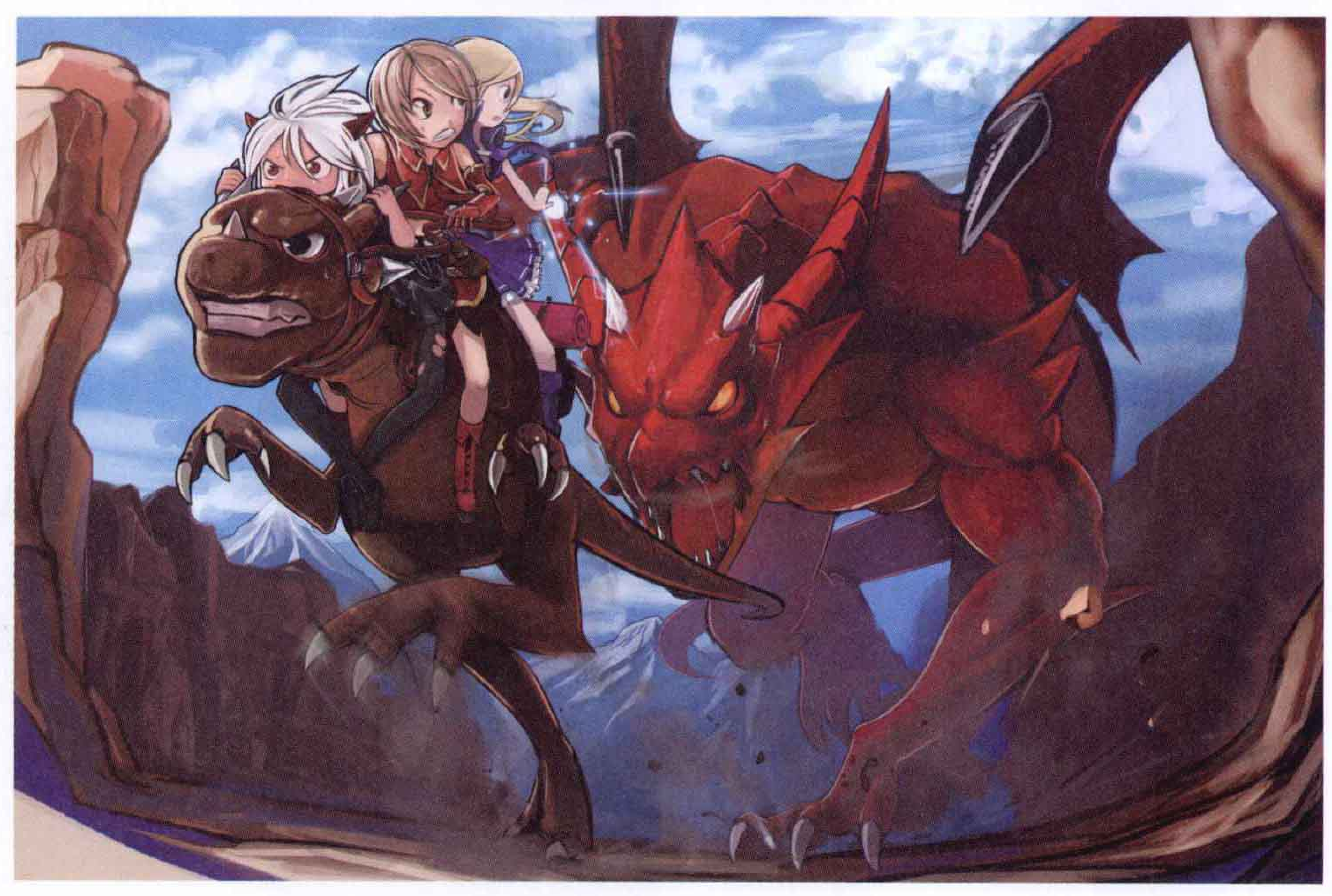
在图层面板中的光球图层上，新增一个画上光辉的图层。然后在工具面板中选择【画笔工具】，在控制面板上单击展开【画笔预设选取器】后，开启菜单选择其中的【柔性实圆形】。大小使用45px，单击光辉的位置（太阳的反方向）。

3

Step 12 加入残像看看吧

残像就是拍摄运动中的物体时，所产生的数个影子重叠在一起的影像。而残像也被称为动态模糊，在动态及静止画中描述角色或物件正在移动的时候，常常用到这种手法。





★制作残像时需注意

要加上残像的话，需要在独立的图层上制作。这里的做法是从原图中把要加上残像的部分复制到独立的图层当基底。

如果要加上残像的地方全部都在同一个图层中的话，那就直接复制到那个图层来使用。

如果要加上残像的部分位于数个图层中的话，就需要先合成出一个原画出来。这个时候，先在图层面板中，使用面板菜单中的【复制图层】把这些必要的图层复制，然后选取这些图层后再单击菜单中的【合并图层】，将这些图层全部合并成为原图的图层。

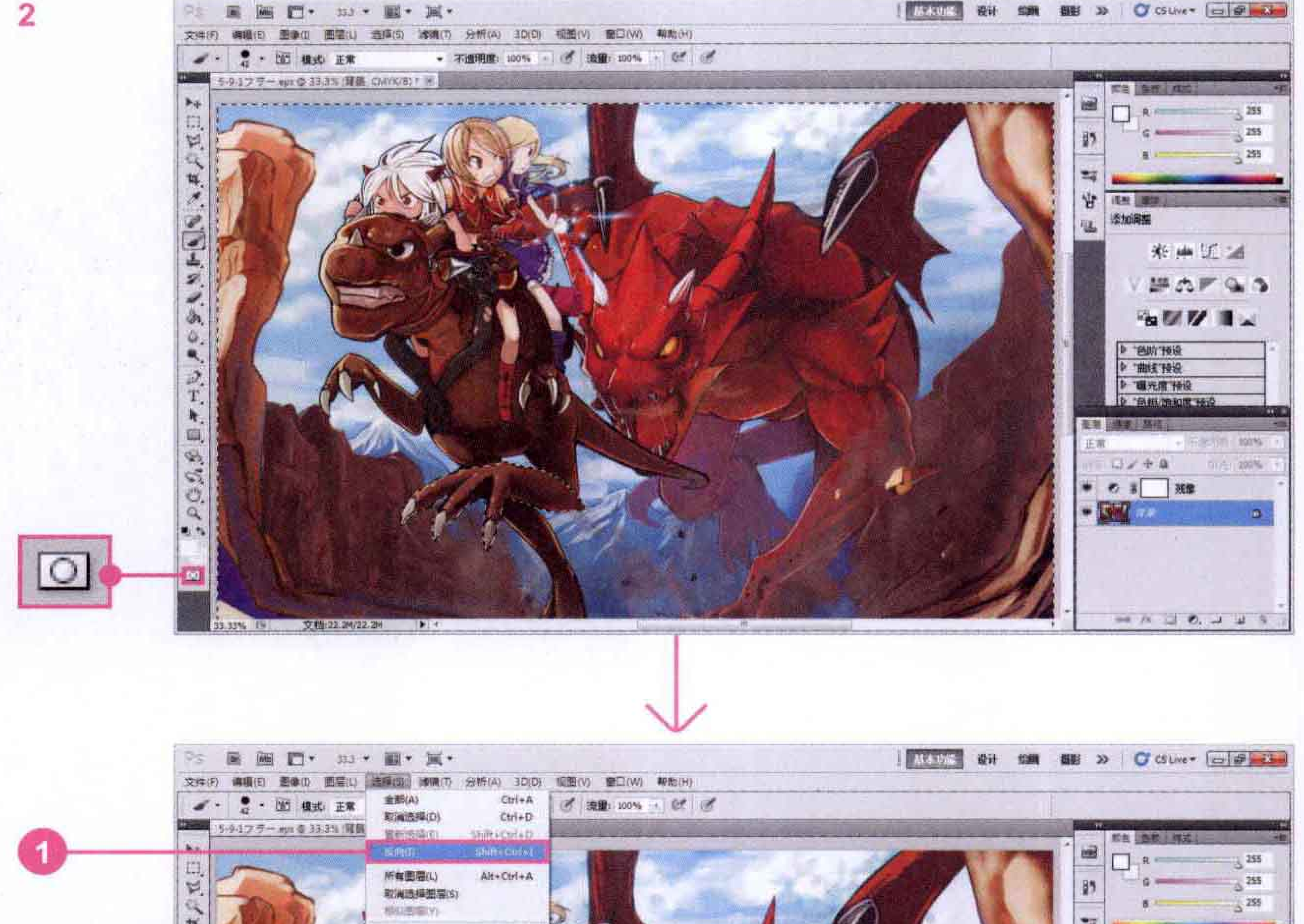
1

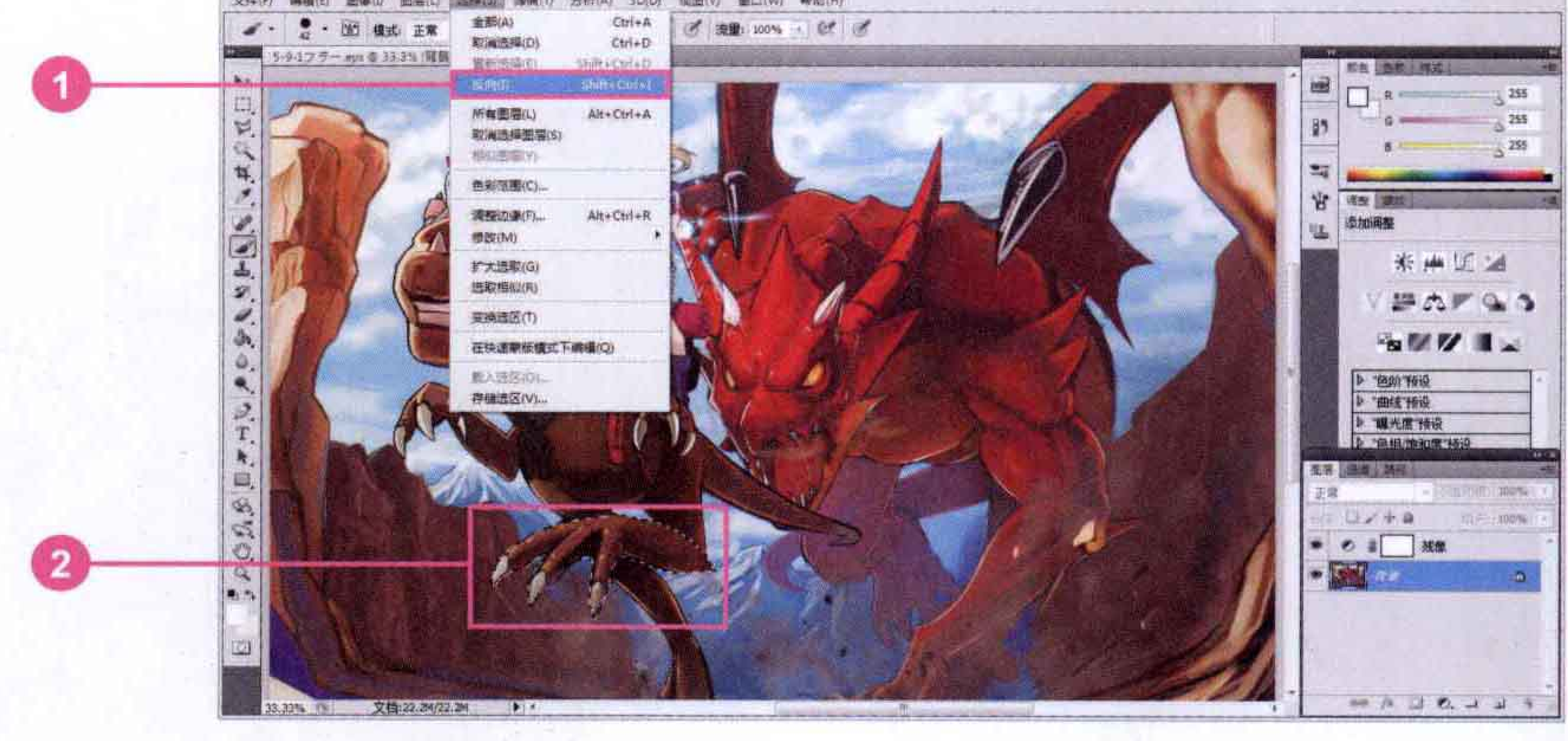


1 选择残条的部分

在图层面板上选择要加上残像部分的图层，然后开启工具面板中的①【以快速蒙版模式编辑】。然后再从工具面板中选择【画笔工具】，在控制面板上单击展开【画笔预设选取器】后，开启菜单选择其中的【实边圆形】。然后把想要②加上残像的部分涂满，超出范围的部分可以使用【橡皮擦工具】消去。

2





2 圈选选取区域

涂完之后关闭工具面板中的【以快速蒙版模式编辑】，这时刚刚没被涂到的部分就会变成选取区域。因此从功能列表中的【选择】→点①【反向】后，这样想要加上残像的部分就会变成②选取区域了。

3 复制选取区域

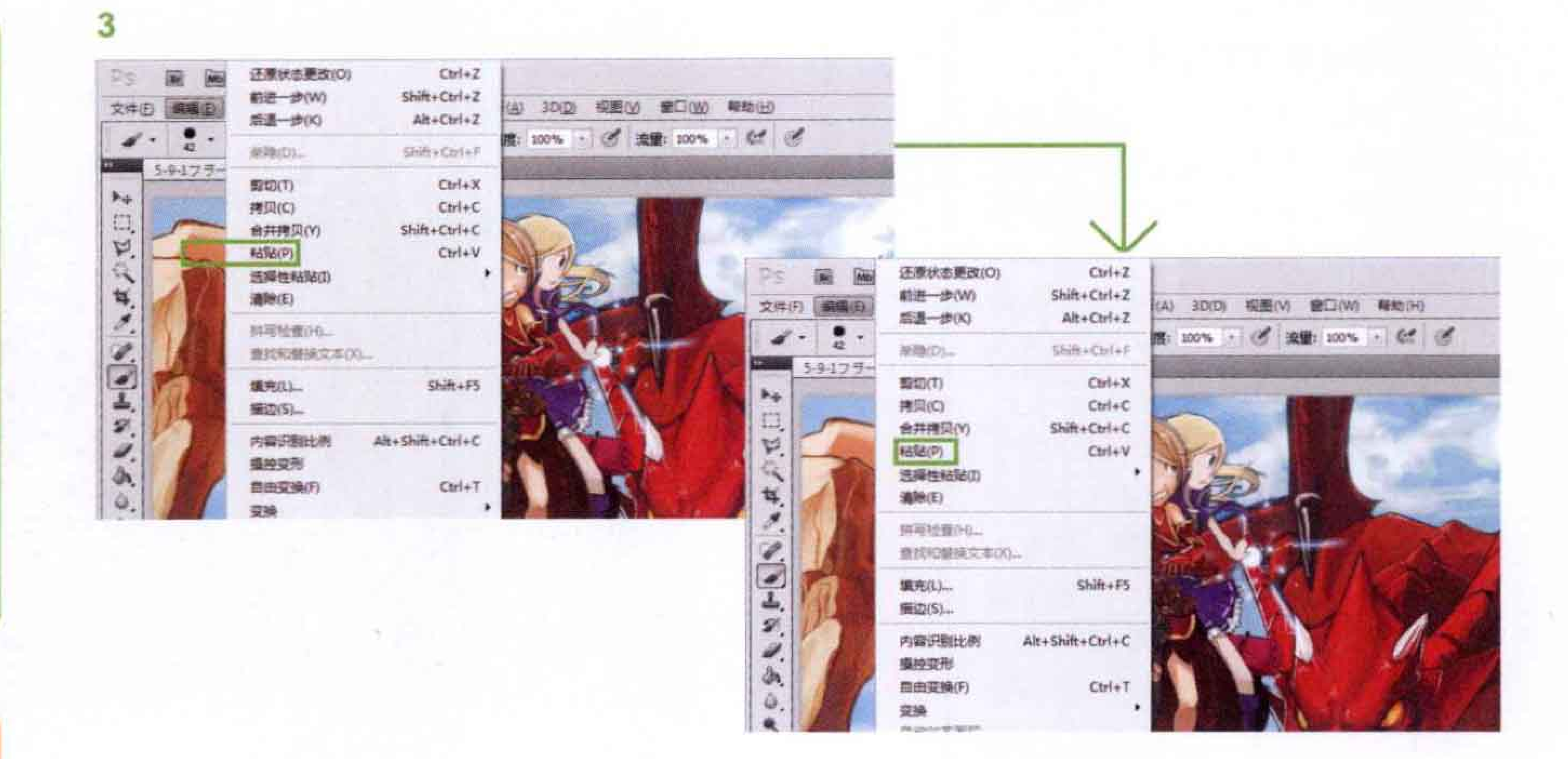
现在要把选取的部分复制到新的图层上，在功能列表中的【编辑】→单击【拷贝】。然后在图层面板上新增要贴上的图层，再从功能列表中【编辑】→单击【粘贴】。最后双击图层的名字来重新命名。

如果复制的图像与原图的位置没有吻合的话，可以使用工具面板中的【移动工具】把它拖曳到与原图吻合的位置。

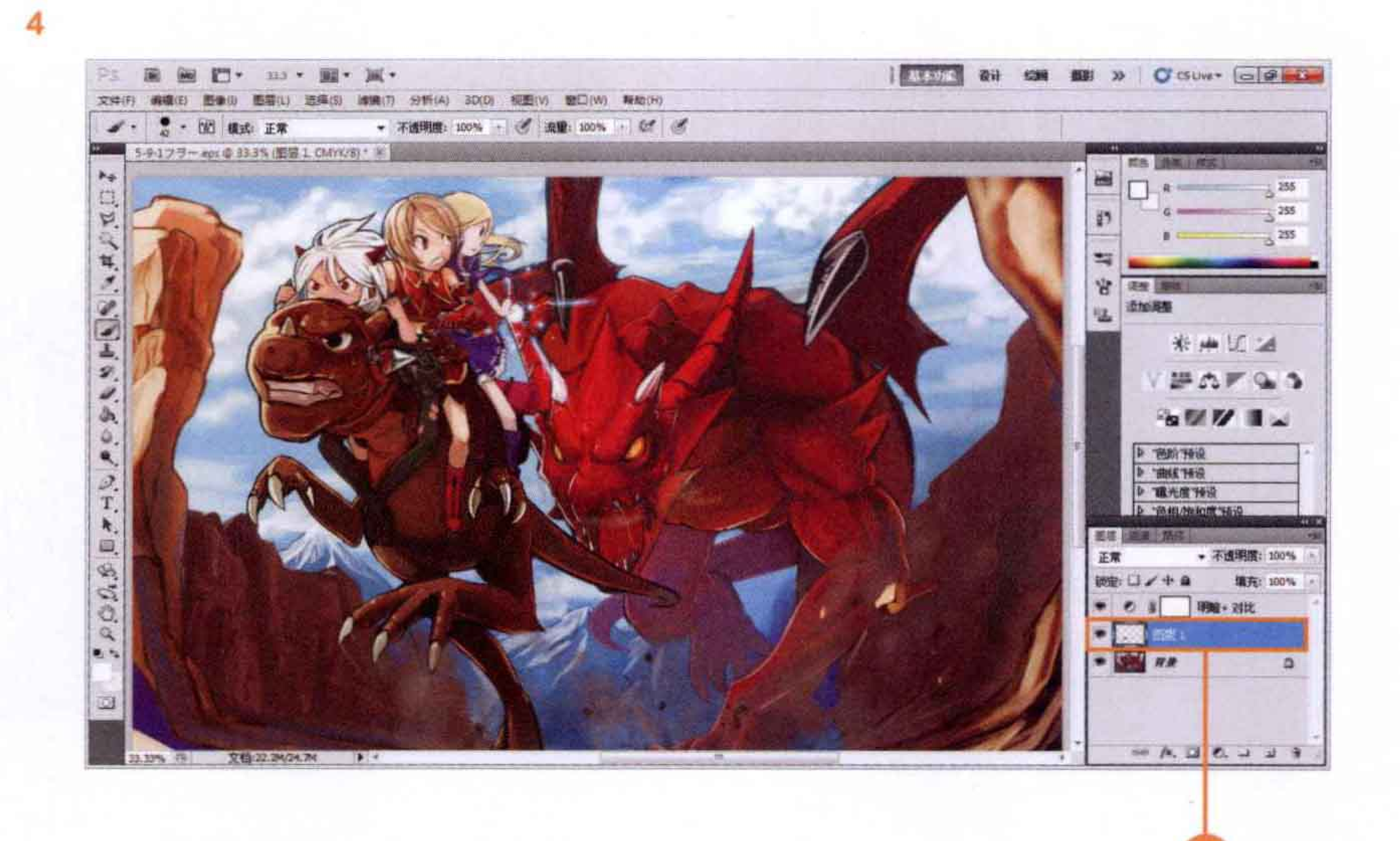
4 羽化的设定

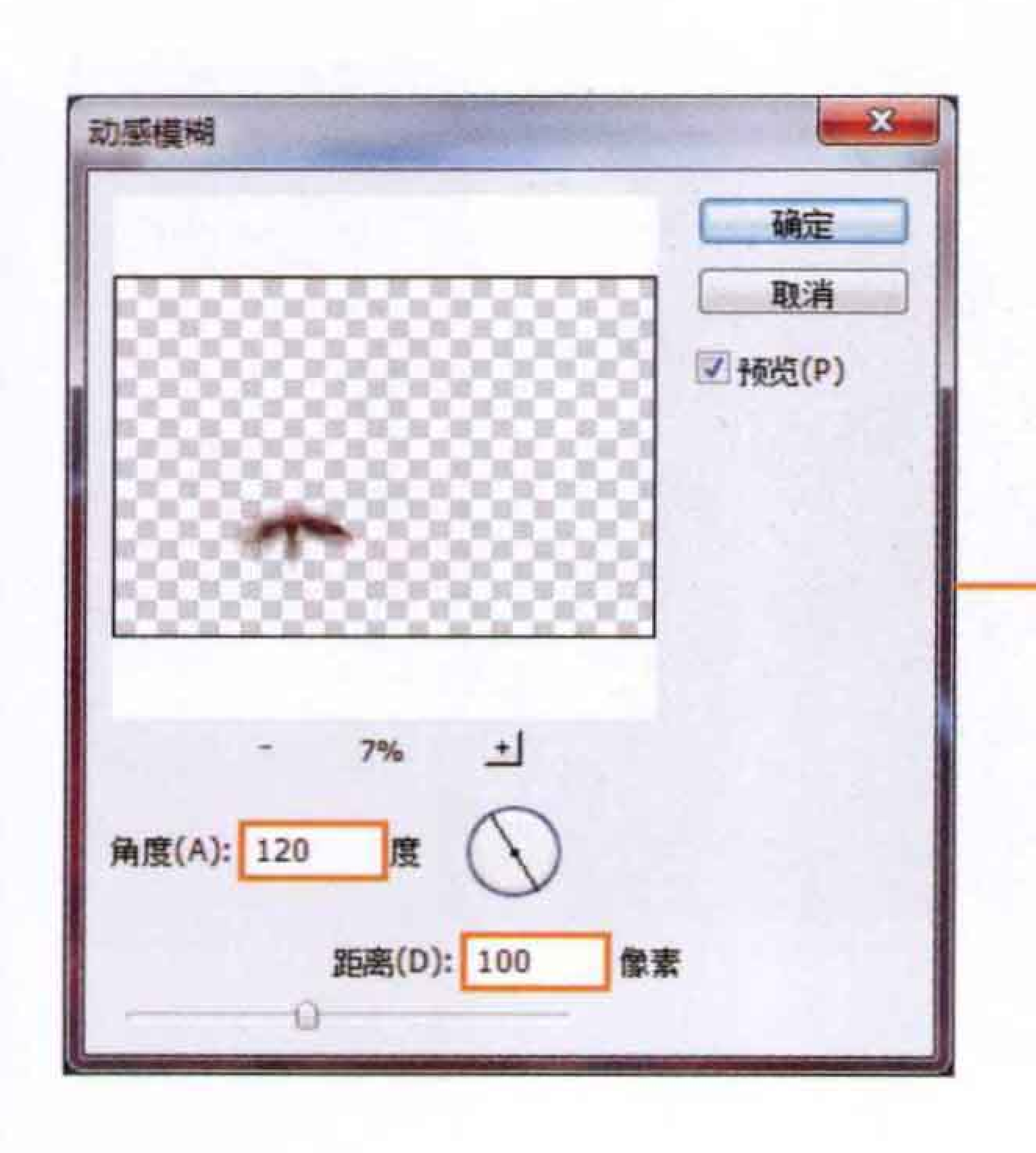
在图层面板中选择要加上残像的图层，然后在功能列表中的【滤镜】→【模糊】→单击【动感模糊】。在弹出来的视窗中，【角度】设定为120，【间距】则设定为100像素，设定完毕之后按下【确定】按钮。【动感模糊】中的【角度】，需要设定成与脚的移动角度一样。

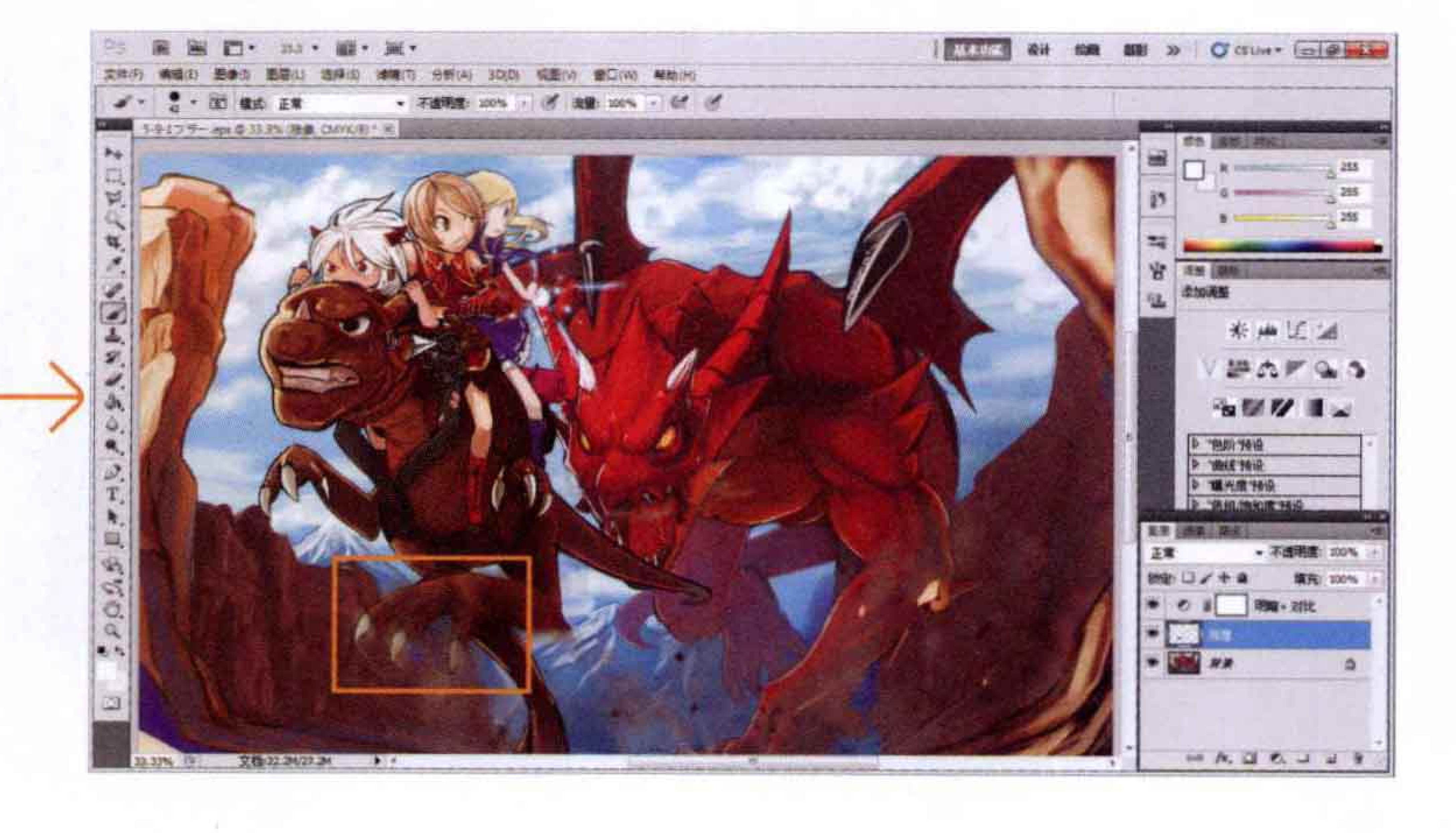
3



4







Step 13 加入光影效果看看吧 I

光影效果常常在幻想类游戏中出现，现在就来介绍简单的魔法光影效果的画法。这是加入周围光芒的应用画法（见124页），要让人明显感觉到光影效果的话，用较暗的背景会比较有利。



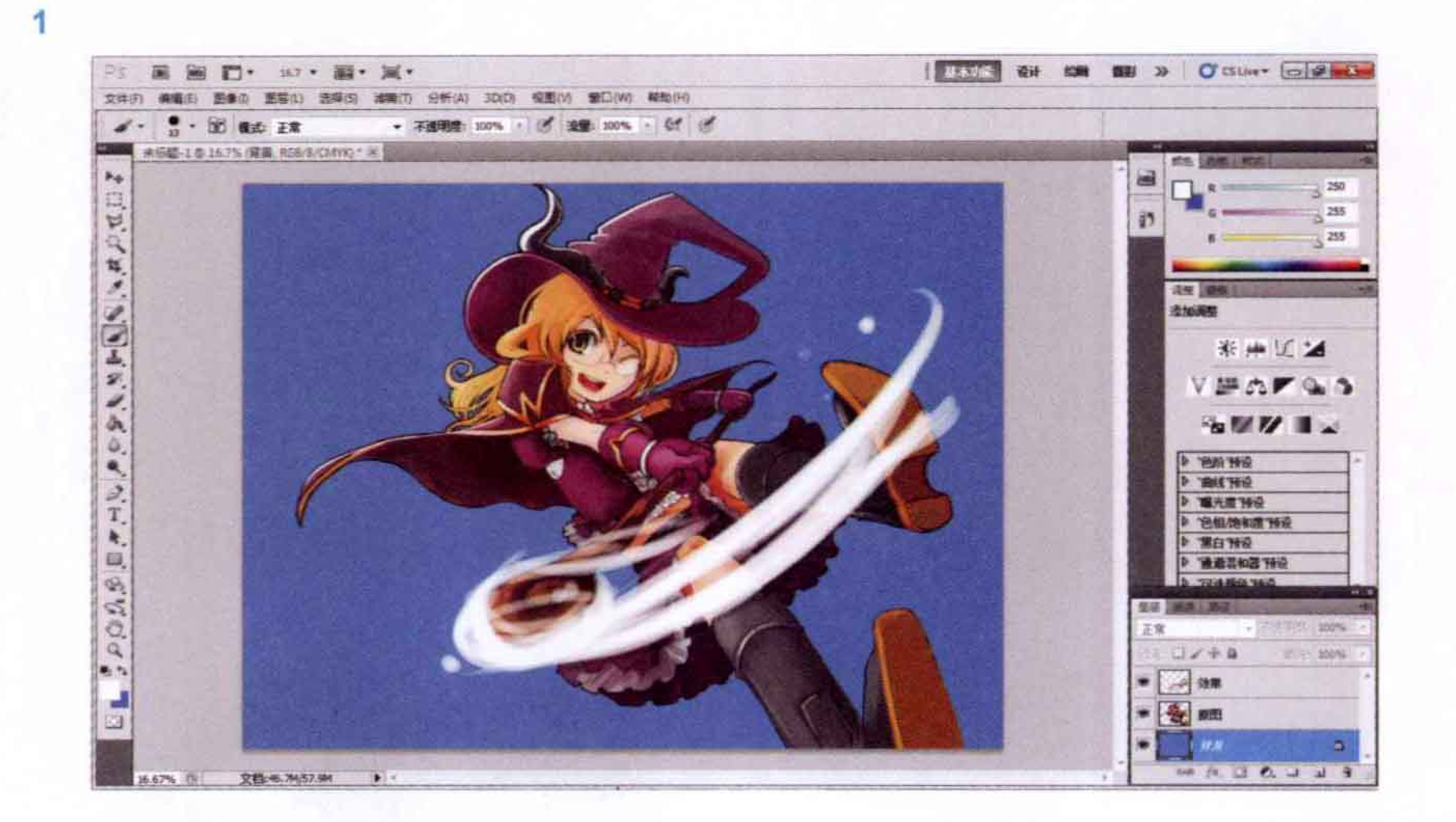
1 画出光影

在图层面板中新增要画出光影效果的图层，然后在颜色面板中选择白色，再从工具面板中选择【画笔工具】，在控制面板上面单击展开【画笔预设选取器】后，开启菜单选择其中的【实边圆形】。接着在画面上粗略地画出光影，而背景此时就先填满蓝色，会比较容易看清楚光影效果。

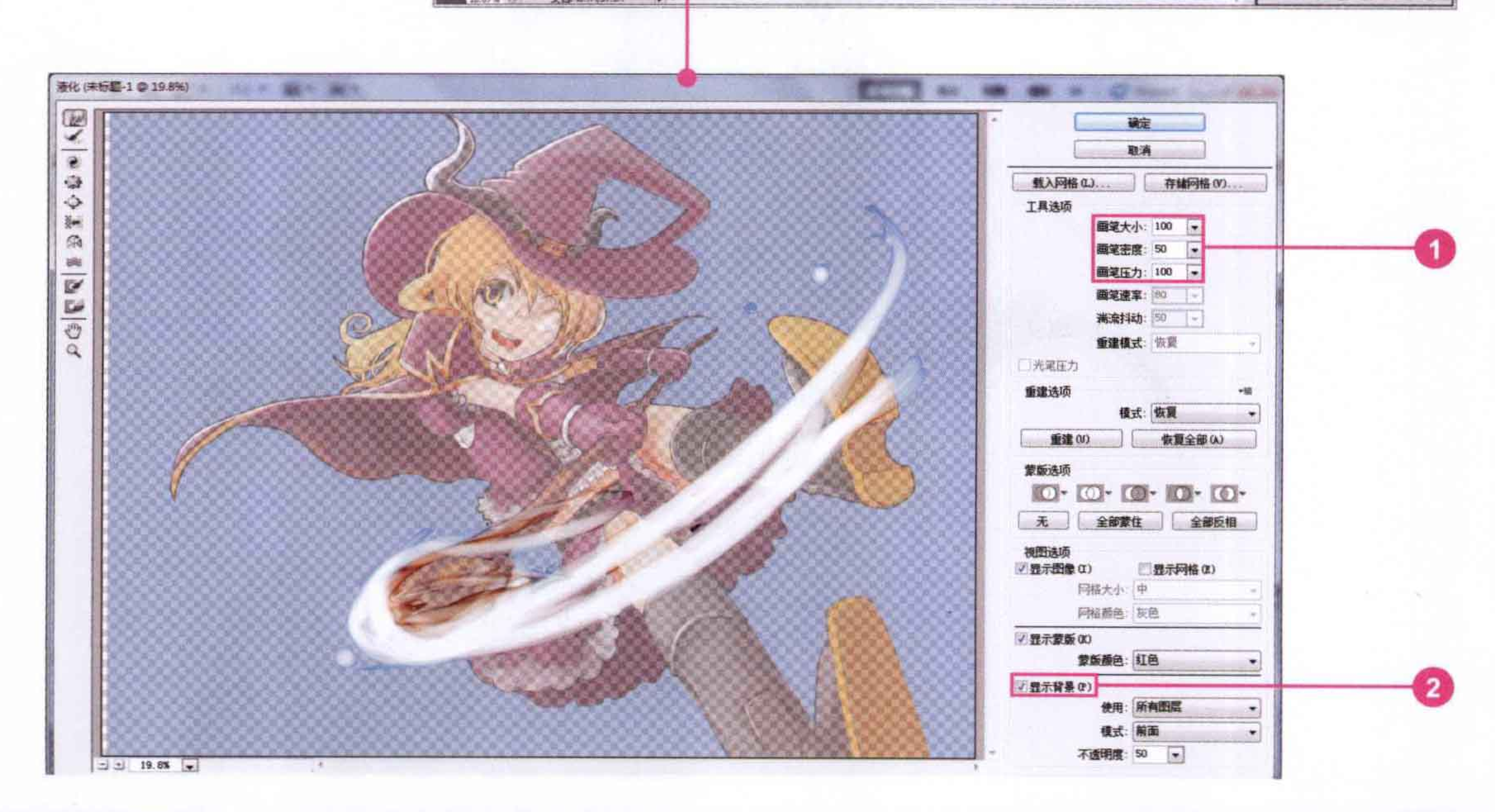
2 将光影变形

在功能列表中的【滤镜】→单击【液化】，然后在弹出来的视窗上点①【画笔大小】、【画笔密度】、【画笔压力】后，在弹出来的滑轨上调整到需求的数值，再勾选②显示背景确认一下整体的影像。液化完成后，单击【确定】按钮即可。【画笔密度】若调高的话，就不会针对细部变形；调低的话则相反，可以针对细部来变形。而【画笔压力】设定高一点，液化的变化就会比较大；反之设定较低，变化就会变小。

1



2



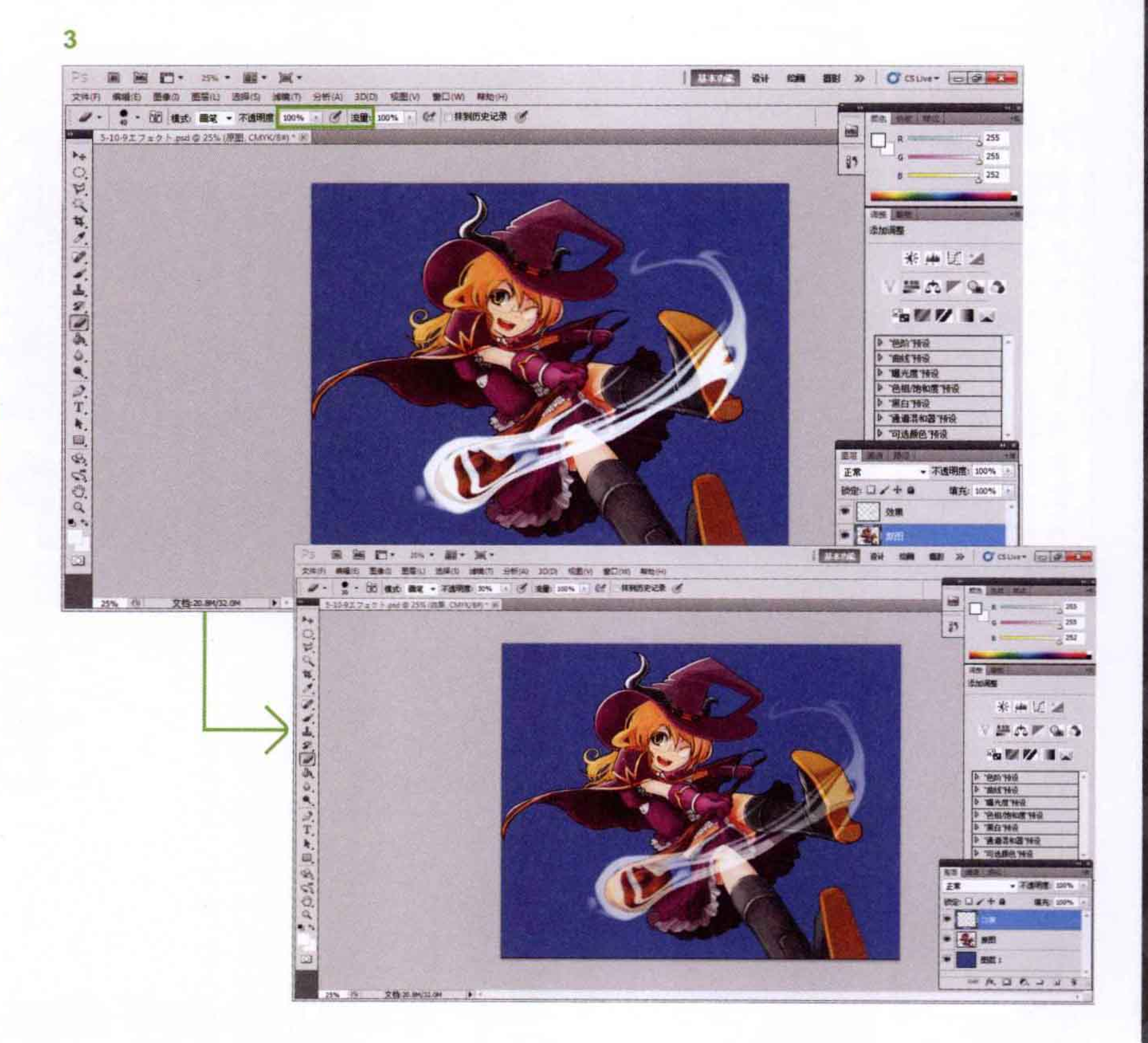
3 删除不要的部分

使用工具面板上的【橡皮擦工具】，将不需要的部分擦掉。将控制面板中的【不透明度】调低可以调整光影的透明感。

4 模糊外形

最后将光影效果稍微模糊，从功能列表中的【滤镜】→【模糊】→单击【高斯模糊】。在弹出的视窗中，强度设定为5，再单击【确定】按钮。

3



4

高斯模糊

确定

取消

预览(P)

13%

半径(R): 5 像素

5 加入光晕

在图层面板中选择光影效果的图层，然后在图层面板下方的添加图层样式→点【外发光】。在弹出来的视窗中，将【混合模式】改变为①【线性减淡（添加）】。接着单击②【设置发光颜色】，在弹出的拾色器中选好颜色之后，单击【确定】按钮。接下来勾选③【内发光】，同样在弹出来的视窗中，将【混合模式】改变为④【线性减淡（添加）】，并且单击⑤【设置发光颜色】选择颜色，选择较为明亮的颜色。设定全部完成后，单击【确定】按钮即可。

5

Step 14 加入光影效果看看吧 II

下面要介绍魔法光影效果（见135页），改为旋涡版本的方法。虽然画出外线的顺序不一样，不过后面的光影处理手法几乎完全一样。灵活运用滤镜的话，可以做出各式各样的变形特效哦！



1 画出漩涡

在图层面板中新增要画光影效果的图层，然后在颜色面板中选择白色，再从工具面板中选择【画笔工具】，在控制面板上展开【画笔预设选取器】后，开启菜单，选择其中的【实边圆形】。接着在画面上粗略地画出旋涡的样子，背景填满蓝色会比较容易看清楚光影效果。

2 将光影变形

在功能列表上面的【滤镜】→【扭曲】→单击【旋转扭曲】效果后，在弹出的视窗中，将【角度】拉到底，调整为999，再单击【确定】按钮。

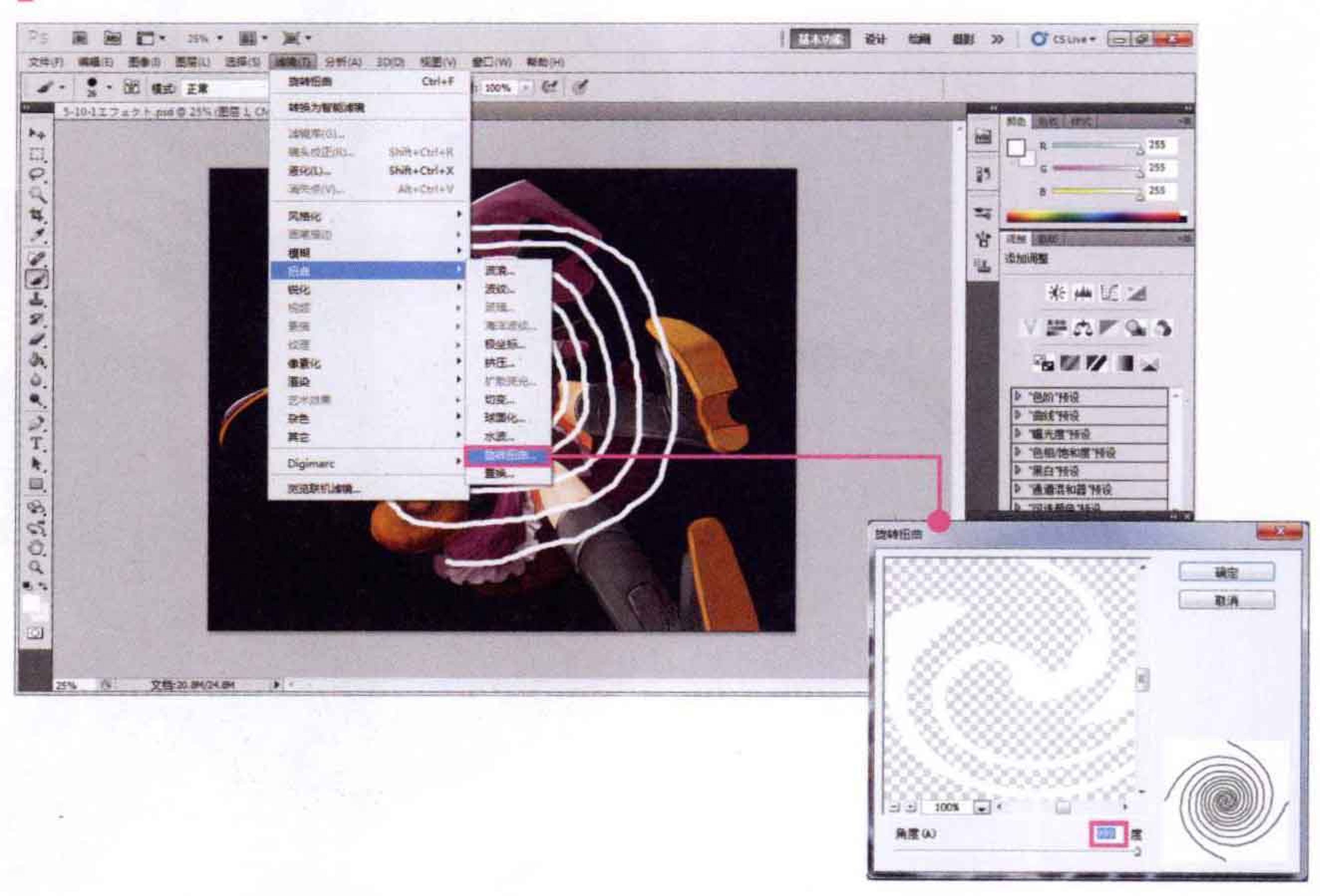
3 将旋涡模糊

在功能列表上面的【滤镜】→点【模糊】→点【径向模糊】后，在弹出来的视窗中，在【数量】的框位上面输入100，【模糊方法】选【旋转】后，单击【确定】按钮。

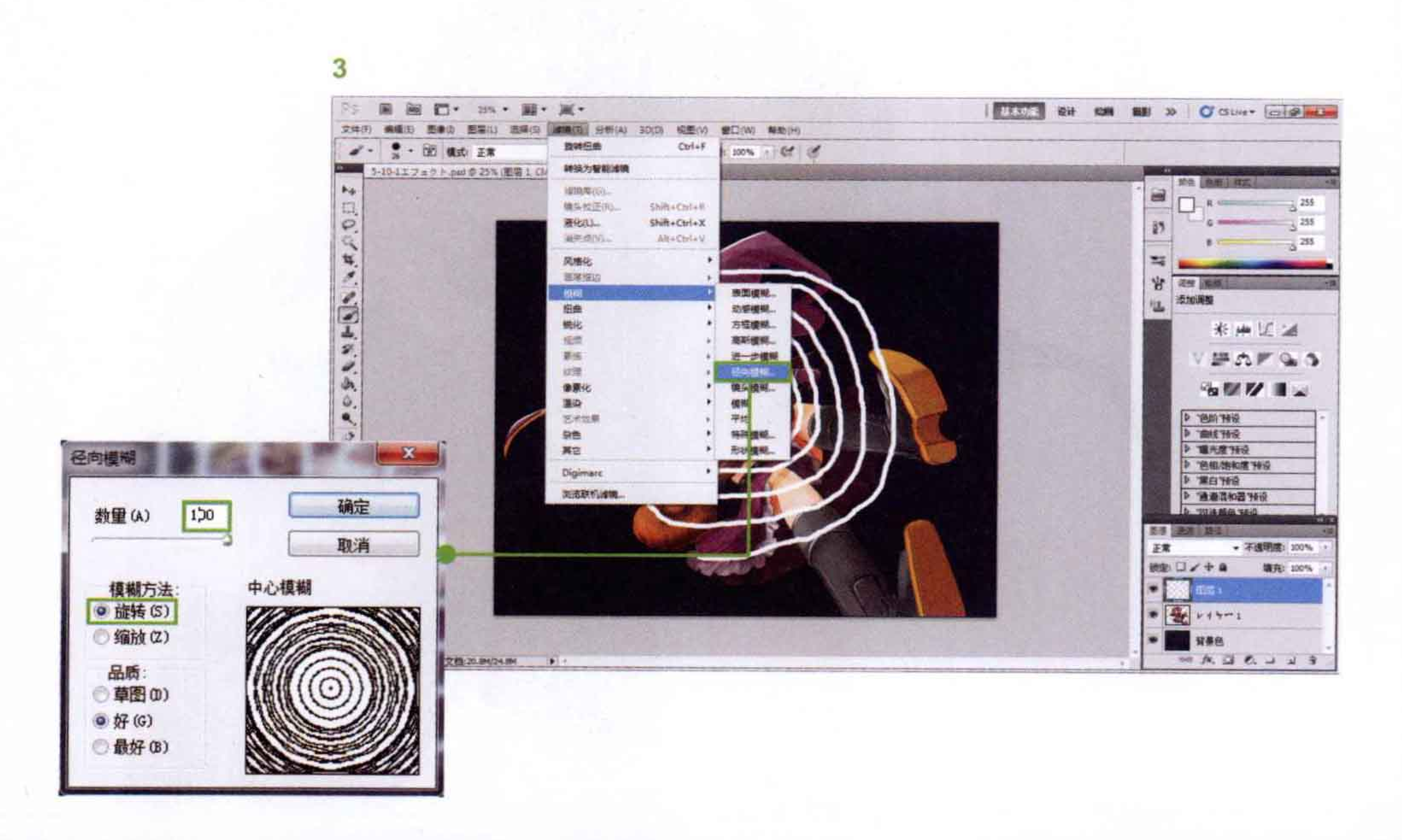
1



2



3



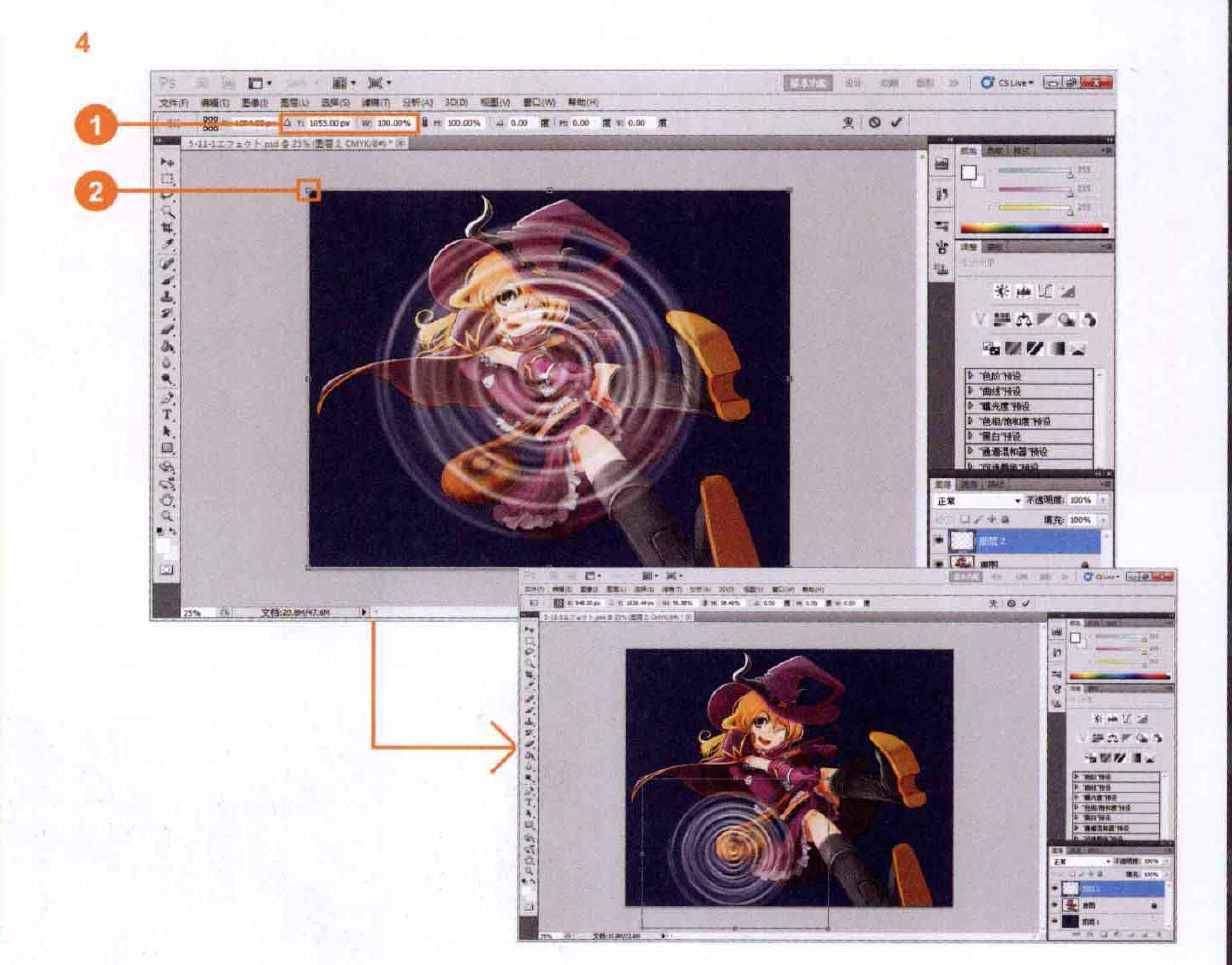
4 改变旋涡的大小

在工具面板上面选择【移动工具】，然后勾选控制面板中的①【显示变换控件】。接着②拖曳控点来调整旋涡的大小后，再把旋涡拖曳到目的位置上。

5 加入光晕

在图层面板中选择光影效果的图层，然后在图层面板下方的【添加图层样式】→点【外发光】。在弹出来的视窗中，将【混合模式】改变为【线性减淡（添加）】。接着单击【设置发光颜色】，在弹出的拾色器中选好颜色之后，单击【确定】按钮。接下来勾选【内发光】，同样在弹出来的视窗中，将【混合模式】改变为【线性减淡（添加）】，并且单击【设置发光颜色】选择颜色，选择较为明亮的颜色。设定全部完成后，单击【确定】按钮即可。

4



5

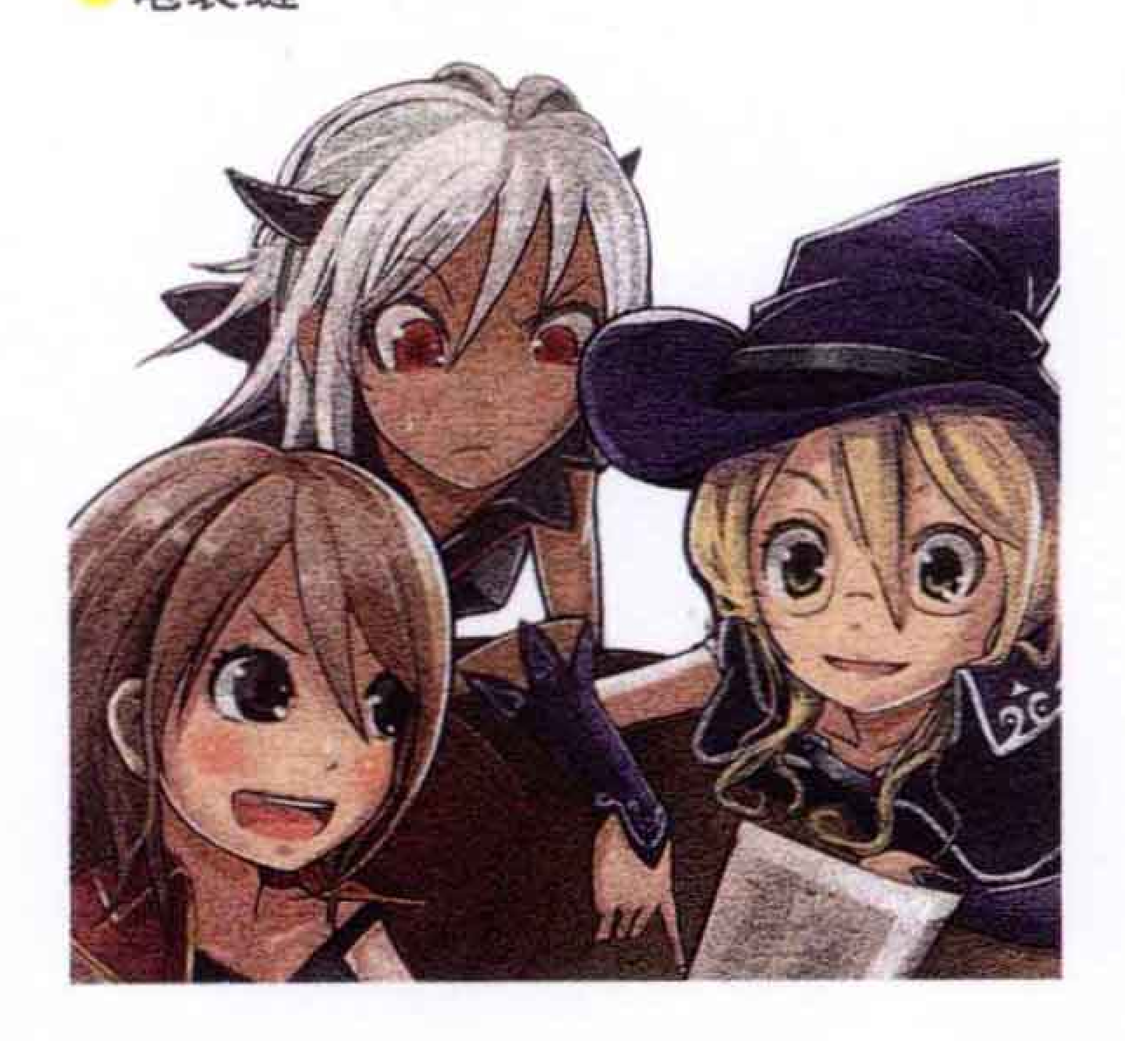
Step 15

各式各样的滤镜效果

利用滤镜功能可以简单地加上各式各样的特殊效果。 这些滤镜可以从功能列表中的滤镜菜单里找到，本单元将会介绍在作画时可以使用的滤镜。



●龟裂缝



●染色玻璃



●纹理化（砖纹）



●拼缀图



●颗粒



●马赛克拼贴



●绘画涂抹



●海报边缘



●木刻



●海绵



●玻璃



●马赛克



关于Adobe Photoshop

○Adobe Photoshop为Adobe公司的商标。
○Adobe Photoshop试用版可以在Adobe公司的官方网站下载。
○Adobe Photoshop试用版可以免费使用30天。
○Adobe Photoshop有可供学生和老师购买的较便宜的师生版。
○Adobe Photoshop的最新版本为CS6（2013年）。
○制作游戏、动画、插画等作品的差别为职业画家所使用的Photoshop类型是Adobe Photoshop还是Adobe Photoshop Extended。
○Adobe Photoshop Extended为Adobe Photoshop针对3D功能的升级版本。
○学生和老师购买的师生版Adobe Photoshop Extended与职业画家所使用的功能几乎完全一样。

关于本书的问题

○关于已过时的Photoshop版本问题，本书无法解答。
○超过本书内容的问题无法解答，请读者体谅。